S-COMBOY · S-ALADDIN · 3DO · SATURN · PS · NEO GEO · PC-FX · JAGUAR

게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

1995 7

NEXT GENERATION GAME MAGAZINE

값 5,000원

기사특약 「더 슈퍼패미컴」「새턴 매거진」

KILLER INSTINCT

닌텐도 「울트라 64」 전격 공개!

● 특보1/하드웨어편

①「울트라64」, 고기능 저가격 롬카트리지형으로 출격
②3DO사 64비트「M2」제작으로 기선 제압 성공

● 특보2/소프트웨어편

워크 스테이션 사용으로 파워 업 등장한 「슈퍼 동키콩컨트리2」

● 긴급속보

라이트 크루세이더/성검전설3/드래곤퀘스트VI

● 차세대특보

PS최초 RPG 「비욘드 더 비욘드」
32X의 문을 두드리는「버철화이터」

● 집중공략

버닝히어로즈/슈퍼 봄버맨3/아랑전설3/풍운묵시록

● 별책부록

3DO유저를 위한 전문잡지「3DO얼라이브」
IBM PC 게임 특급정보지「게임파워」

9 771227 717002 07
ISSN 1227-7177

★8월호부터 게임챔프가 또 달라집니다★

게임·게임기의 모든것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

©SEGA

금월의 우수체인점

분당 파크타운점
대표:최진기
TEL:(0342)711-3596

대전 둔산점
대표:박재홍
TEL:(042)483-49

경남 창원점
대표:김미영
TEL:(0551)67-0868

전북 이리점
대표:박순옥
TEL:(0653)855-66

충주점 (0441)854-1656

상계점 932-5264

속초점 (0392)31-4646

구리점 (0346)555-7939

제주서귀포점 (064)32-0740

대구관음점 (053)323-5588

강원 동해점 (0394)33-8311

안성점 (0334)74-5364

포항점 (0562)42-8926 (포항6거리앞)

구의점 456-2561

인천계산점 (032) -4044

평촌현대점 (0343)85-7610

울산 성남점 (0522)46-2448

대치점 565-2252

대림점 843-4622

자양점 447-9356

용산점 717-7140~1 선인상가21동1층

흑석점 813-7577

구로점 863-2055~6

용산1호점 714-4556

개포점 3461-2315

신림점 888-3960

소공동점(롯데)

잠실점(롯데월드)

남대문점(신세계)

가양발산점 690-7264

삼선교점 745-3837

창동점 994-1467

송파점 420-6792

경기원당 (0344)966-8

용산2호점 3272-3838, 9

행당동점 299-7158

갈현동점 384-8113

영등포점(롯데)

청량리점(롯데)

영등포점(신세계)

오목점 645-9313

마포점 3272-9957

사당점 594-6172

분당서현점 (0342)701-4949

인천송내 (032)321-90

용산3호점 3272-4085

명일점 488-8604

천호리빙점 474-1945

잠실점(롯데)

미아점(신세계)

목동점 645-8205

거마점 401-1510

상도점 824-6275, 6

중계점 937-2272

분당파크타운점 (0342)711-3595, 6

인천효성 (032)321-90

꿈을 실현하는 첨단기술

뉴프론티어

색깔은 내맘에 쏘~옥!

■ **미니 컴보이 소프트웨어**

테트리스 / 엑스큐 / 솔라 스트라이커 / 야구 / 테니스 / 골프 / 벽돌부수기 / 슈퍼마리오 랜드

슈퍼마리오 랜드II / 슈퍼마리오 랜드III / 동키콩 / 테트리스 플래쉬 / 젤다의 전설

불법 복제품이나 유사제품은 A/S를 받을 수 없습니다.

현대전자

서울시 강남구 역삼동 705-19 (보람금고빌딩 9층)
게임기영업부 : 전화 527-2584~6

현대전자총판점 (주)얼티테크 703-9346 나우게임 702-2433 (주)하이콤 795-5765 (주)게임라인 713-7033 (주) 아랑 715-5828 게임랜드 712-3682 (주) 고봉산업 706-8602 게임토피아 (064) 52-2522

SAMSUNG
삼성전자

SHAKII
샤키

평화와 자유를 더 이상 빼앗길 수 없다,
옛땅을 되찾으러 샤키가 왔다!!

다양하고 장대한 스토리 진행으로 보다 화려해진 액션,
영화속의 장면처럼 실감나게 만들어주는
부드러운 스크롤 형식의 입체 움직임,
살아숨쉬는 듯한 착각을 갖게하는 다양한 이벤트는
샤키의 또다른 매력을 보여준다.

장 르: 액션 아케이드
용 량: 3.5" 2HD 3장
사운드: 애드립, 사운드 블라스터
기 종: IBM PC 386 이상

개발원/ 패밀리 프로덕션
■제품문의 (032)862-9623~4

C&C COMPUTER AND COMMUNICATION

■국내영업본부 S/W영업부
서울특별시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스 빌딩 18층)

■구입처 (본 대리점들은 삼성전자 소프트웨어 특화점 입니다)

■서울(02) 리빙프라자 대치 553-3313
천호 488-1301 봉천 875-4800 능동 458-1003
정인유통 543-7700 한솔컴퓨터 998-1472
한국정보통신 635-1012 애니파 945-5550
실로암 929-0414 효산물산 549-0349
■일산(0344) 리빙일산점 902-3815
영서 844-2768
■수원(0331) 토탈OA 43-1423
동수원유통222-8431
■인천(032) (주)한솔 434-7744
애드컴퓨터 862-8032
타임사무기 434-4511
■부평(032) 정컴퓨터 501-6116
부평삼성 529-3366
■원주(0371) 삼성유통 732-0999
■부천(032) 컴퓨터마을 611-9965
■안산(0345) 컴퓨터월드 494-5900
■대전(042) 국제 534-1645
■금산(0412) 금산 51-1011
■동해(0394) 동해해인 33-1989
■청주(0431) 청주컴퓨터 64-0994
제로전자 221-6161
■원주(0371) 삼성유통 732-0999
■춘천(0361) 한림 55-3434
■부산(051) (주)광복 254-0115
광복유통 628-7979 안진컴퓨더 555-5390
현보컴퓨터 628-3093 삼원컴퓨터 804-5106
세원컴퓨터 866-8460 부경컴퓨터 465-6511
대교프라자 418-4116/8 신의정보 338-2675
■창원(0551) 서원 88-5716/7
■김해(051) 김해삼성 37-5001
■마산(0551) 마산C&C 66-5003 에벤에셀 22-0175/6

고객 상담실
080-022-3000
(02)541-3000

멀티미디어의 삼성전자

스카이 & 리카

새로운 모험이 시작된다!!

이름답고 환상적인 배경 그래픽과
앙증맞고 귀여운 캐릭터등 슈팅에 필요한
모든 요소를 포함한 뉴 웨이브의 슈팅게임.

르 : 환타지 슈팅게임
량 : 5.25" 2HD 4장
드 : 애드립, 사운드 블래스터
종 : IBM PC 386 이상

개발원/SOFT-MAX 소프트맥스

■ 제품문의:(02)598-2554~5
■ 소비자 가격 : 27,500원

인기 출시작

반슬러그

서기 2018년 파워게임이 시작된다. 악에 굴하지 않는 반 슬러그, D-DAY는 바로 내일. 밴 너만을 믿는다.

■ 소비자 가격:33,000원

탄생

여러분은 이제 연예계의 매니저! 뛰어난 두뇌 플레이어와 연예 감각을 살려 3명의 소녀를 스타로 만들어 보세요.

■ 소비자 가격: CD 38,500원

불사조 덕

대마왕을 막을 수 있는 최후의 전사 불사조 덕. 잠시도 방심할 수 없다. 모든 것을 저지하라!!

■ 소비자 가격:33,000원

SAMSUNG

삼성전자

마이크로소프트 Windows Version

리전스

LEGIONS

고대의 정복과 외교

고대의 세계에서는
사고보다 무력의 위력이 앞섰다

자원관리, 외교 그리고 전쟁에 관련된
최고의 요소들을 정교하면서도 사고를
불러일으키는 틀 속에 집약시킨 게임

장 르 : 전략 시뮬레이션
용 량 : 3.5" 2HD 5장
사운드 : 윈도우용 사운드 카드
기 종 : IBM PC 386 이상

개발원

MINDSCAPE

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

- 국내영업본부 S/W영업부
  서울특별시 중구 남대문로 5가 84-11(세브란스 빌딩 18층)

■ 구입처

- 진해(0591) 세계컴퓨터 758-4567
  유일상사 746-5222/4
- 사천(0593) 삼성종합 32-3555
- 양산(0523) 한국정보통신 388-3300
- 대구(053) 예일컴퓨터 655-0133
  중앙컴퓨터 754-7060
- 울산(0522) 울산사무기 71-5000
- 경주(0561) 신세계 41-2772
- 포항(0562) 포항프라자 72-8282
  태화정보 83-5755
- 영천(0563) 영천점 32-7979
- 영주(0572) 영주C&C 34-0707
- 광주(062) 동명 232-7511/2
  전남특판 522-9233 21세기 232-5060
- 전주(0652) 거암 253-6711 그린정보 75-8954
- 여수(0662) 삼광 62-7376
- 여천(0662) 제일프라자 84-3500
- 이리(0653) 첨단 52-8155
- 군산(0654) 군산전문점 466-3463
- 순천(0661) 순천전문점 745-1368
- 논산(0461) 논산점 736-0500

■ 총판점

- 이디알 통신판매 080-023-7200
  705-0623
- 소프트 타운 581-7800,7055
- 한국소프트 711-2700

고객 상담실

METAL MARINES™

메탈 마린

멀티미디어의 삼성전자

마이크로소프트 Windows Version

이제까지 이렇게 멋진 SF 전략게임은 없었다!!

아케이드 게임으로 명성을 날리고 있는 일본 Namco사와 미국 마인스케이프의 공동 개발 작품인 메탈 마린은 기존의 윈도우즈 게임에서는 볼 수 없는 박진감을 느낄 수 있다. 화면을 넘나드는 미사일과 메탈 마린의 활약들이 지금 시작된다!!

개발원 — MINDSCAPE®

출시 예정작

데인저 존
심시티 건설과 삼국지의 전략 스타워즈 전투!!

티콘데로가
아시아, 중동, 북대서양의 3개 지역을 중심으로 각 캠페인당 20가지의 다양한 미션으로 구성

마커스
국내 최초의 리얼타임 전략 시뮬레이션 등장!

블러드 선장
수수께끼 풀기 및 스페이스 아케이드 액션이 혼합된 전투 시뮬레이션

SAMSUNG
삼성전자

엘시드

시간을 초월하는 대마왕과의 결투가 시작된다!!

중세 십자군 전쟁을 앞둔 암흑시대.
백여종의 마법과 웅장한 전투화면이 펼쳐지는
시대의 승부사가 계속된다!!

장 르 : 롤플레잉
용 량 : 3.5" 2HD 6장
사운드 : 사운드 블래스터
기 종 : IBM PC AT이상

개발원 ——
GDAN
佳帝安

제작사 /
SIGMATEK
ENTERTAINMENT

대혈전

더 이상 물러설 수 없는 선과 악의 대결!!

8인의 강자들이 펼치는 숨막히는 한판승.
택견에 필살기를 가미한 무술의
대혈전이 바로 지금 시작된다!!

장 르 : 격투 액션
용 량 : 5.25" 2HD 7장
사운드 : 애드립, 사운드 블래스터
기 종 : IBM PC 386 이상
■ 제품문의 : (02)872-3820

부산 게임문화의 자존심

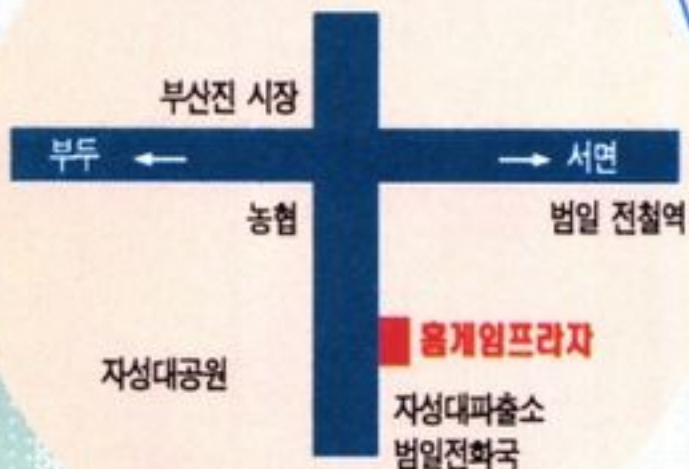
부산 홈 게임프라자

게임기 무상수리 서비스

기종, 구입처와 관계없이 고장난 게임기는 모두 홈게임프라자로
가지고 오십시오.
연중무휴, 무상으로 즉시 수리해 드립니다.
(단, 주요부품 교체시 부품비만 부담하시면 됩니다.)

출장수리 환영

범일동
홈게임프라자 약도

부산진 시장
부두 ← → 서면
농협
범일 전철역
홈게임프라자
자성대공원
자성대파출소
범일전화국

- 주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
- TEL:(051)645-2158~9
- FAX:647-1778

통신판매:고덕용
농협:905-02-154662
조흥은행:403-04-156927

신 규 오 픈 상 담 환 영

SKC게임소프트

SKC SOFT LAND

심타운 (SIM TOWN)

심시티2000의 맥시스가
자신있게 선보이는 심 시리즈의 결정판!

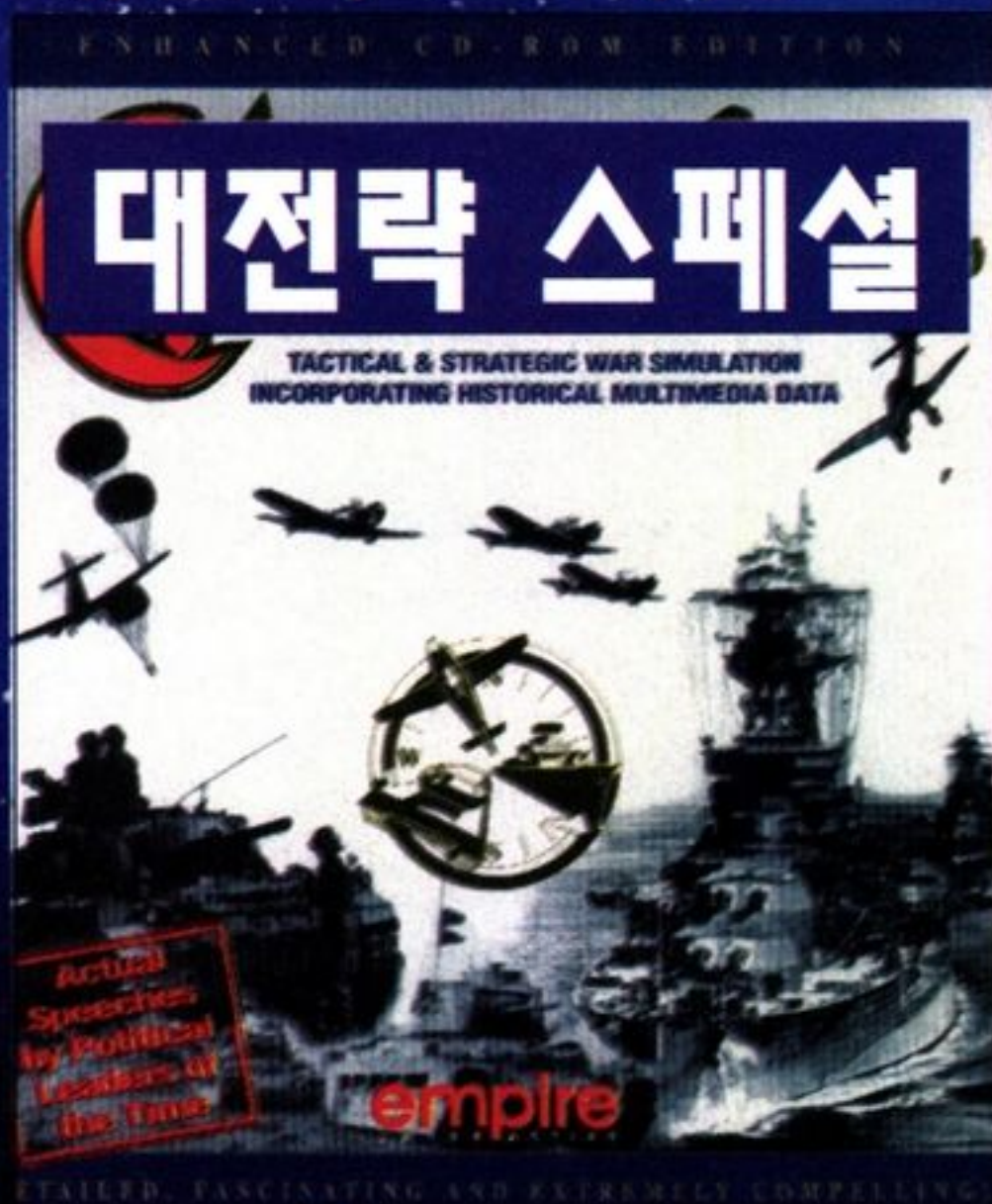
뛰어난 지혜와 판단력으로 건설하는
당신만의 이상적인 도시!
건물 건설, 식량 경작, 사람들의 창조까지-.
심 타운의 실감나는 화려한 그래픽과
다양한 애니메이션이 당신을 사로잡을 것이다.

천외검성록

대마왕 '사황귀' 가 돌아왔다!
정의의 사자 '검성' 은 지금 어디에?
화면가득 펼쳐지는 중국고대의 정경,
다양한 전략 · 전투 모드, 8만자가 넘는 메세지로
구성된 대화시스템은 당신을 사로잡을 것이다.

탱크 코맨더

당신은 최신무기로 중무장한 탱크부대의 지휘관!
첨단 미사일과 포격전으로 적을 섬멸하라!
텍스트 매핑된 정교한 탱크모형과 지형정보,
풀 모션 비디오(FMV)시퀀스, 디지타이즈된
완벽한 원음을 만끽할 수 있는 최신 시뮬레이션 게임.

SKC게임소프트

X-COM2.

인기게임 X-COM의 후속편!
지구정복에 실패했던
외계인들이 깊은 바다속의
악마를 부활시켰다.
평화를 뒤흔드는
해저로부터의 공포!
과연 지구는
누가 지킬 것인가?

X-COM
TERROR FROM THE DEEP
GAME PLAY MANUAL
MICROPROSE STRATEGY

대전략 스페셜

지금,
2차 세계 대전의
역사가 바뀐다!

2차 세계대전 중 가장 방대했던 군사작전을
담은 전략 시뮬레이션 미국 · 영국 · 러시아 ·
독일군의 상세한 병기목록과 전쟁 스토리,
상세한 전술지도가 화면 가득 펼쳐진다.
격렬한 전투 속에서 용맹스런 활약을 펼쳐보자!

ENHANCED CD-ROM EDITION
대전략 스페셜
TACTICAL & STRATEGIC WAR SIMULATION
INCORPORATING HISTORICAL MULTIMEDIA DATA
Actual Speeches by Political Leaders of the Time
empire

피자 타이쿤

생각만해도 군침이 도는 피자!
당신은 이제 최고의 피자 레스토랑,
'피자 왕국'의 사장이 된다.
뛰어난 사업 수완을 맘껏 펼쳐보자!

PIZZA TYCOON
MICROPROSE STRATEGY

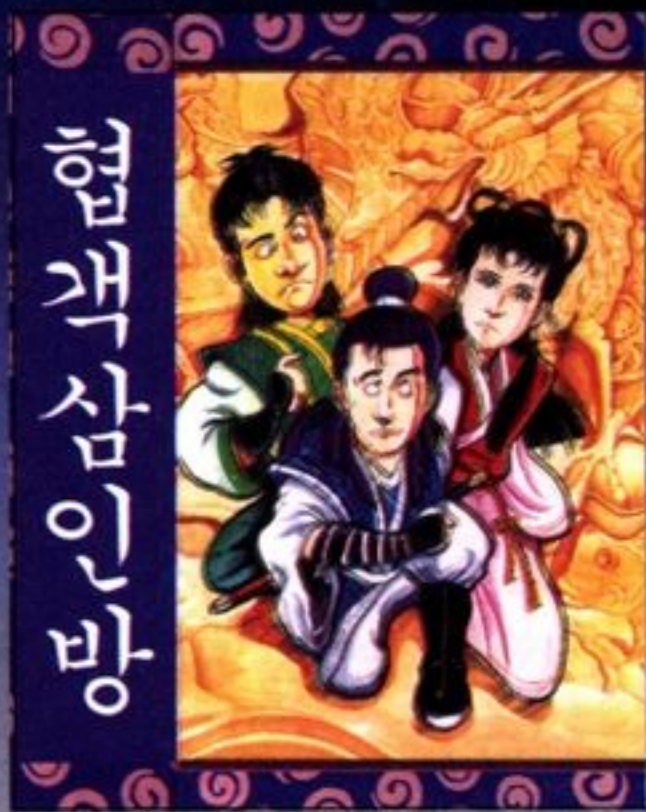
소프트랜드 신작안내

KIWI GROUP
영웅소녀

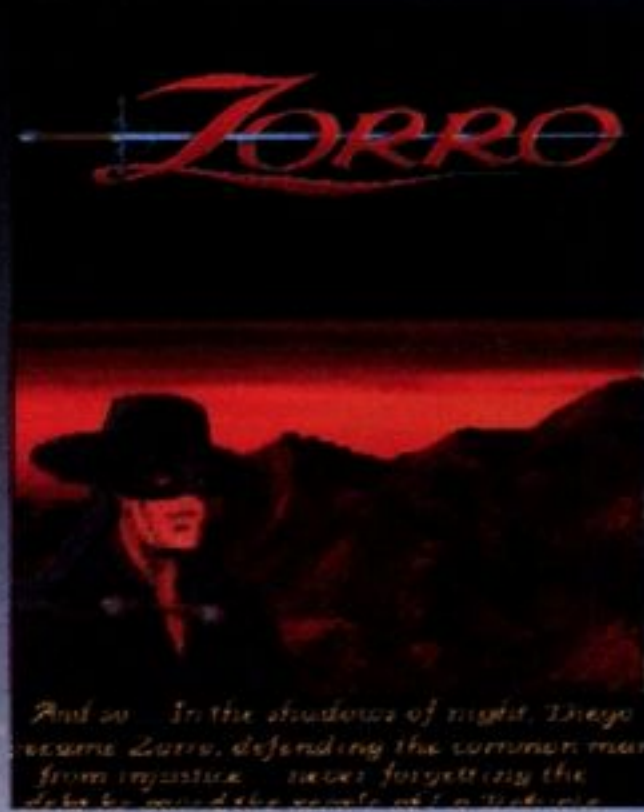
협객삼인방

ZORRO

영웅 소녀

아버지의 원수를 갚기 위해 복수의 여행을
떠나는 소녀,청 리. 스트리트 파이터를
능가하는 격투기와 화려한 액션!
전혀 새로운 액션 어드벤처 게임을 만난다.

협객 3인방

인간과 귀신의 세계를 초월한
또다른 세계 '마계'! 평화로운 강호에
불어닥친 혼란의 폭풍은 더해만 가고-.
마력을 물리치고 강호의 평정하라!

쾌걸 조로

정의의 파수꾼 쾌걸조로!
감히 누가 그의 앞길을 막겠는가?
불의를 헤쳐가는 길은 험난하기만 하다.
페르시아 왕자를 능가하는 신나는
액션 어드벤쳐 게임을 즐겨보자!

■ SKC 소프트랜드 전국대리점

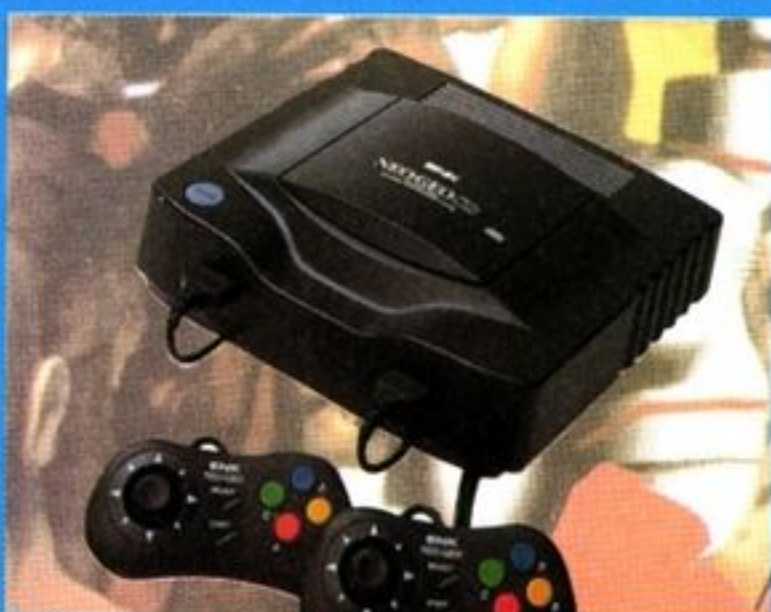
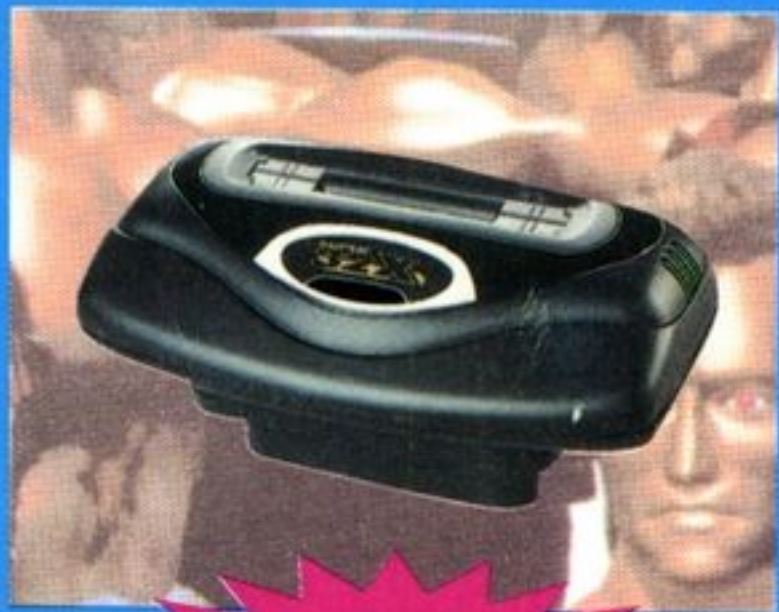
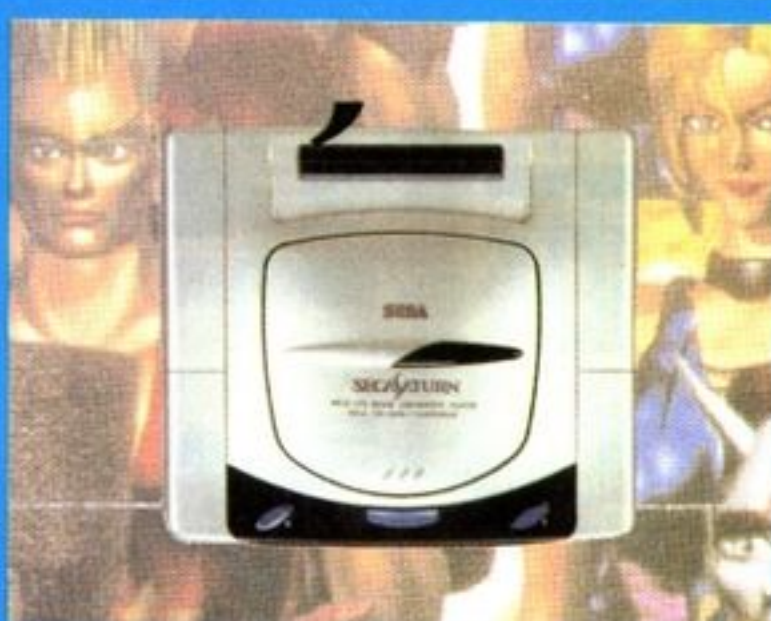
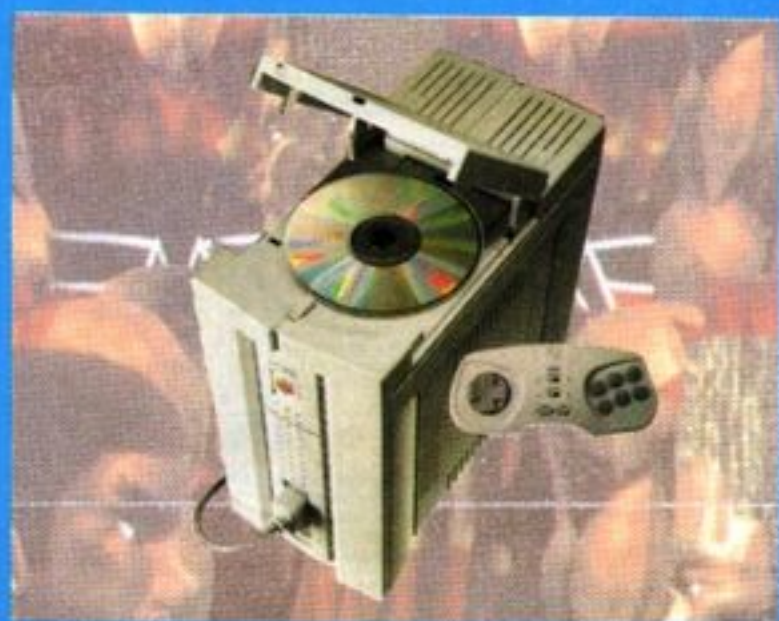
■ **서울**/소프트타운:(02)581-7500, 멀티테크:703-4658, 게임랜드:712-3682,소프트라인:718-0550, 대한컴퓨터:562-4483,비엔티:719-1444, 영컴플라자:442-7240, 명문소프트:267-2269, 아이콤:416-9459, 태경테크:711-5661아프로만:706-9691,소프네트:707-0507,대영컴퓨터랜드:837-1702 ■**인천**/ 선인컴퓨터:(032)882-2404 ■**대전**/ 소프트마당:(042)527-7722 ■**광주**/ 소프트랜드:(062)228-2310 ■**포항**/ 아이맥스시스템:(0562)75-8018■**부산**/ OK컴퓨터:(051)255-7257,우정컴퓨터:(051)803-5386■울산 / 현대전산 (0522)49-4097■**마산**/ 한길컴퓨터:(0551)41-5555, 데이타라인:(0551)45-3228 ■**구미**/ 금오컴퓨터:(0546)52-6866 ■**전주**/ 전주컴퓨터백화점:(0652)88-7100, ■**대구**/ 매일소프트랜드:(053)422-3392, 게임랜드:(053)421-5234 ■**제주**/ 마이크로랜드(064)55-2480
■**SKC플라자** 강남지점:540-7240, 용산지점:713-6652, 대학로지점:747-7133, 신촌지점:323-7133, 부산지점:(051)818-0103

SKC
영상 · 음향 · 메모리의 종합메이커
주식회사SKC
서울특별시 중구 을지로 2가 199-15
SKC빌딩전화:756-5151,6161

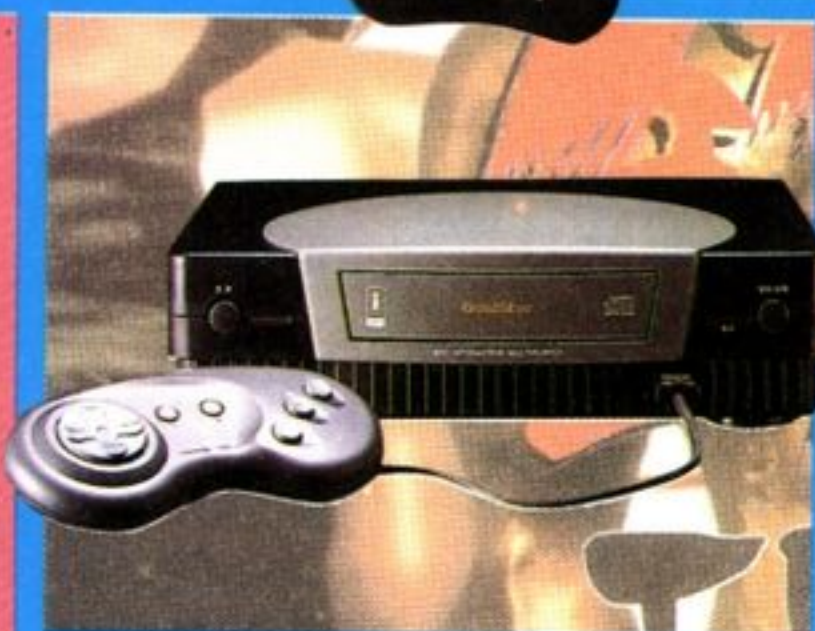
부산게임천지

부산 게임문화는 여기에서 시작된다.

게임천지는 카피 및 복사팩 추방에 앞장서고 있으며
정품만을 취급하여 게임유저들에게 최상의 서비스를 제공하려고
최고의 노력을 다하고 있습니다.

◆게임천지는 게임 유저들에게 부담감을 주는 회원제를 하지 않습니다.
(그러나 게임천지 고객에게는 타 매장에서 경험할수 없는 천지만의 노하우를 제공하겠습니다.)
◆중고 게임기를 타기종으로 교환 및 고가매입, 저가 판매하고 있습니다.
◆전국 어디서나 한통화면 신종소프트 및 하드웨어(게임기)를 즉시 발송하여 드립니다.
◆차세대 게임기 소프트를 좀더 빠르게 새로운 소프트를 제공하겠습니다.

기획판매

플레이스테이션스틱

새턴스틱

■통신판매 예금주:안종열
신탁은행:43104-1575703
농 협:915-12-131274
우체국:601054-0033127
■TEL:(051)647-1770
■FAX:(051)634-3196

게임천지(부산점)

부산공고
동성하이타운
지하내
게임천지
←남천동
문현동→
못골시장

게임천지는 첫째주, 셋째주 휴무입니다.

VISA
국민카드
비씨카드
LG

외환비자, 국민, B.C, 위너스 및 은행신용 카드 환영

국내 최초로 전세계 배급을 겨냥!

제작된 초특급 극장용 장편 만화영화!!

「장덩덩」

지구소년. 나이 13세. 몸무게 160kg.
길다란 봉을 가지고 다니며
적을 무찌른다.
온순하고 착하지만 화나면 무섭다.
특기 : 봉기술 천하제일.
박치기, 엉덩이로 깔아 뭉개기.

「무어」

돌의 인간. 나이 모름.
온몸이 강한 돌로 이루어졌으며
주위의 돌을 마음대로 조종한다.
꼭다리를 도와 적을 소탕한다.

「털털대사」

중국 소림사 출신. 나이 97세
무게가 500kg이나 나가는
무쇠지팡이를 들고 다니며
할아버지 답지 않게 꼭다리를 도와
적을 소탕한다. 평상시에는
「꼭다리 범죄 소탕사무소」의 경리부장.
술을 너무 많이 마셔 소림사에서 쫓겨 났음.

「꼭다리」

빨강머리 우주소년. 나이 199세.
늘 신비한 황금 지팡이를 가지고 다니며 불의를 보면
참지 못하는 타고난 전투력을 가진
슈퍼키즈의 리-더.
「꼭다리 범죄소탕 사무소」의 사장.

「사마치」

XX 성운의 베다성 우주인.
여러가지 초능력을 가지고 있으며
특히 우주의 지리에 밝다.
몸은 어떠한 공격에도 견딜 수 있는
강한 껍질(살갖)로 되어 있음.
온 몸으로 내쏘는 '4인 분파술'이 필살기.

「주은주」

KBM 방송국의 여기자.
특종이라면 지옥이라도 쫓아가는
못말리는 맹렬여성.

95년 여름방학 개봉결정!!

수퍼차일드

●꼭다리 클럽 회원 모집● 「수퍼차일드」주인공 '꼭다리'가 친구를 기다리고 있습니다. 우편엽서에 학교이름, 학년, 반, 전화번호, 이름을 적어서 6월 15일까지 보내주시면 선착순 1,000명의 어린이에게 아래의 선물을 드리겠습니다.

●보낼곳 : 서울특별시 관악구 관악우체국 사서함 189호 수퍼차일드 제작위원회 앞 ●선 물 : •100명(추첨) — 게임기, 워크맨 •1,000명(신청자가 많을 경우 추첨을 통하여). '수퍼차일드' 무료초대권 꼭다리 T셔츠, 주인공 스티커(수퍼차일드), 수퍼차일드 소책자, 열쇠고리 등 팬시상품 10여가지

●대 상 : 전국 국민학교 1학년~6학년 전국 중학교 1학년~3학년 ●엽서마감 : 6월 15일 ●추첨발표 : 6월 20일(화요일) 소년 한국일보 · 소년 조선일보 · 소년 동아일보

●선물증정 : 6월 25일~6월 30일

※문의 사항은 전화주세요 **전화)02)884-4590 873-2630** ※ 전화번호를 꼭 기재하세요.

HARP
하프
Vol. I

아름다운 하프의 세계가 여러분앞에 펼쳐진다.

비극이 분명한 마지막 결전의 시간은 다가오고
여러분과 하프만이 이 최후의 전쟁을 막을수 있다.

- 장르 : 어드벤처 게임
- 기종 : 386SX 이상기종
- 메모리 : 2MB 이상
- HDD : 15MB 이상의 공간
- 비디오 : SVGA(512KB)이상
- 사운드 : 에드립, 사블, 옥소리
- 사블호환 카드 사용시 한글음성

판매원 : (유)지관
TEL:871-0813 FAX:871-0814 BBS:871-0815

제작 : 아둑시니 노리팀

SEK에서 만나요!

LOGITECH

전품목 할인

30 ▼ 15%

■ 행사기간 :
6.21~6.25(5일간)

WingMan Joystick

WingMan의 이점
- 손을 고정시키기 위한 완벽한 손잡이형 스틱
- 좀더 향상된 기능을 위한 추력조절 장치 지원
- 입체적인 구조에 중량감있는 본체
- 고무로된 버튼으로 정확한 발포 기능
- 7-Foot 케이블로 쉽게 컴퓨터에 연결

시스템 사양
- IBM 호환 기종
  (어떤 게임은 386프로세서 이상의 시스템을 요구하기도 한다.)
- 15-Pin 조이스틱 코넥터

₩49,000(VAT 포함)

WingMan Extreme Joystick

WingMan Extreme의 이점
- WingMan의 모든 기능 지원.
- 4방향 뷰 스위치
- 빠른 발포를 위한 핫키 기능 지원
- 7-Foot 케이블로 쉽게 컴퓨터에 연결

₩79,000(VAT 포함)

시스템 사양
- IBM 호환 기종
  (어떤 게임은 386 프로세서 이상의 시스템을 요구하기도 한다)
- 15-Pin 조이스틱 코넥터

지원소프트

◆ Two 버튼이나 Four 버튼 조이스틱을 이용하여 아래와 같은 유명한 게임들과 함께 비행 시뮬레이션을 할 수 있다.

• Comanche • Falcon 3.0 • Strike Commander • X-Wing 이외에 Aces Over Europe, Aces of the Pacific, AV8B Harrier, Doom, F15 Strike Eagle Ⅲ, Harrier Jump Jet, Mantis, Mech Warrior Ⅱ, MIG 29등 다양한 게임들과 함께 사용할 수 있다.

사은품

바이맨이 드리는 푸짐한 보너스 상품!!

바이맨에서 펼치는 다양한 행사, 직접 오셔서 경험하세요.

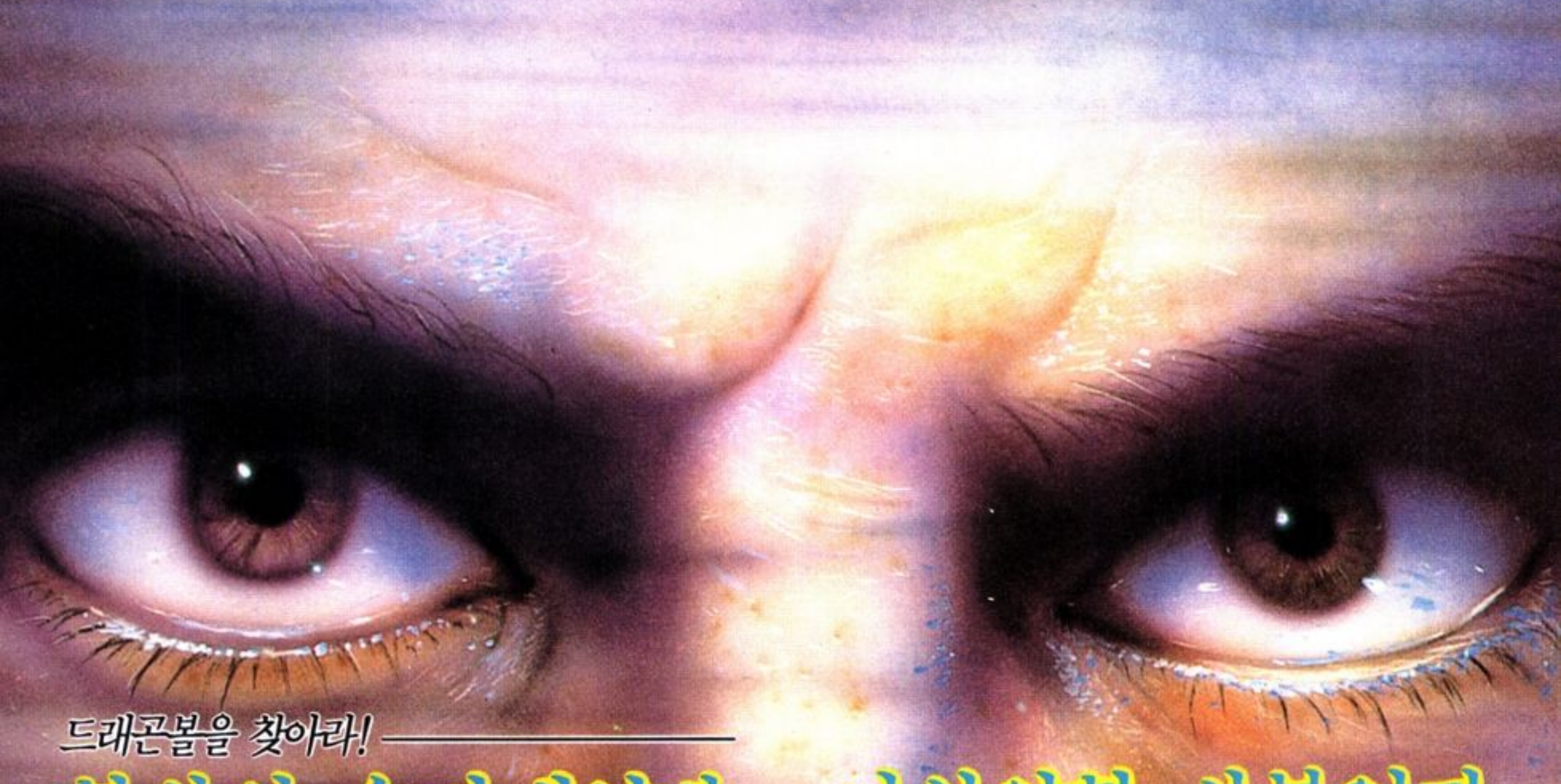
■ 보너스 상품
① Logi T-Shirts (Logi Scanner 구입하는 자에 한함)
② Ulead T-Shirts (Ulead S/W 구입하는 자에 한함)

■ 경품-매일 추첨
① Image Pals 1.2 S/W 5개
② 크레파스 II S/W 10개
③ Kize Mouse 5개

■한국총판 : (주)바이맨 TEL : 555-3216, 552-5969, 569-7108, 561-4512 FAX : 554-0929, 561-4513

■전문점 : 지강컴퓨터 702-6451/2·하바드 교역 712-4580·열림컴퓨터(대구)053-425-2654

■취급점 : 구미컴퓨터 702-5733/702-1415·경희컴퓨터 266-0615·도깨비시스템(청주) 0431-273-1391·삼테크 711-5292·소프트라인 706-2220·소프트타운(C-MART) 581-7800·선경유통(대구) 053-424-9300·서울대PC 사업부 886-1182·조은컴퓨터 704-8153·중앙시스템 703-3023·정우컴퓨터 706-6096·한성전산 701-9468 한누리컴퓨터(전주) 0652-252-1698·전자프라자(부산) 051-817-2564·CAPS 542-2247 제닉스시스템(대전) 042-535-1640·유원마켓팅 713-8781·으뜸컴퓨터 0591-42-1244 위드컴(대전) 042-526-6682·일률정보시스템(광주) 062-226-4527·선경유통 3451-6523 러브리컴퓨터 714-1890·데이타뱅크(포항) 0562-75-9177·나이스 3272-4571/2·컴퓨터기사단 571-6463·가야 719-1447

■협력업체 : 고려정보시스템 0391-647-2060·경원시스템 702-6072·로맥스컴퓨터 711-1393·삼흥시스템 718-9521·멀티존(대구)053-427-7195·보이스시스템 515-0540·테크노바 701-5923한국인식기술(대전)042-825-3981·PC WORLD 711-8088

목 차
CONTENTS

1995 Vol.32 JULY
7
신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215

내일은 있다

16비트기가 꿈의 하드라고 여기던 시절이 있었습니다. 그때는 8비트 게임기가 전부였었고, 그것은 현재가 '전부'라고 생각지 말라는 교훈이기도 했습니다.

그리고 32비트기가 나오고 그 이상은 게임기로서 의미를 잃는다고들 했습니다. '전부'라는 것을 망각이나 하는듯이...

하지만 게임에 '전부'라는 것은 없습니다. 「울트라64」가 그것을 말해주고 또 수많은 규제에도 게임한국을 위해 열심히 뛰는 국내 제작자, 게임유저의 길을 걷고 있는 수많은 게임 매니어, 그리고 엄청난 제작비에도 불구하고 함께 호흡하는 게임챔프가 있기 때문입니다.

오늘도 챔프명인들의 '전부'를 부정하면서 분투하고 있는 모습에 내일은 있습니다.

NEW SOFT

SPECIAL COMING SOON

COMING SOON

특보1/하드웨어편

특보2/소프트웨어편

긴급속보

차세대 게임정보

현장취재

애니비전

핫뉴스

독자코너

읽을거리

구식 게임기는 가라!
꿈꾸던 게임기가 나타났다!

슈퍼콤 X-PLUS

KMK

- 42게임내장형
- 원격조정방식

전국총판점 및 A/S센타

서울 포스트:715-3393 **대전** 태원:252-1309 **대구** 고려전자:424-5659 **부산** 태원:805-8968
광주 광주콤:228-6652 자유완구:223-1875

SUPER COMBOY · SUPER ALADDINBOY · DUO · IBM-PC · 3DO

게임유통

게임기 ☆ 팩

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO 마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오, 패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료

게임유통 용산본점

화이트랜드 (네오지오)총판
대표자:박경숙
952-04-050622(조흥은행)
702-7091

NEO·GEO 전문점
화이트 소프트랜드 702-7091 719-7156

게임마당

게임마당
대표자:서원철
304-02-230301(신한은행)
711-8865

점포	안내	전화
용산3호점	스타게임	TEL:3272-4502~3
인천2점	신규오픈 인천백화점 지하2층	TEL:(032)764-1012
천호점	풀코스 게임유통	TEL:477-1165
속초점	베스트 컴퓨터	TEL:(0392)635-0074/5
용산4호점	게임토탈	TEL:706-4133~4
충북진천점	소프트유통	(0434)33-1333, 0505
청주점	게임랜드	TEL:(0431)55-2168
망원동	게임천국	TEL:337-7346
연수점	(대동월드내) NEXT COMPUTER	TEL:(032)814-6240
안산2호점	(신안코아내) 신안프라자	TEL:(0345)418-6651
불광점	게임월	TEL:386-8657
목동점	하늘컴퓨터 대학학원	TEL:645-9313
을지로점	을지서적내 을지COMPUTER	777-1776, 755-4487
풍납점	소프트 유통	TEL:487-0203
난곡2호점	제우정보	TEL:839-9951
상계2호점	게임천국	
네오지오총판		702-7091, 719-7156
울산점	게임왕국	TEL:(0522)44-0604
망우1호점	풀코스게임	TEL:492-3804
춘천학생백화점	아케이드상가2층 학생백화점	TEL:(0361)52-3536
월계점	월계 게임 유통	TEL:941-5395
정릉점	게임랜드	TEL:911-4057
안양점	본백화점 입구	TEL:(0343)44-7036
수원1호점	팩랜드	TEL:(0331)251-5311
청주게임유통	청주 게임유통	TEL:55-7624/57-3580
울산점	신규오픈 올림푸스 백화점내 6층	TEL:(0522)47-3460
이리점	역전 게임유통	TEL:(0653)842-6558
대구성당점	풀코스 게임 성당점	TEL:(053)628-9482
장안동	토탈게임	
대치점	지하1층19호	TEL:568-2149
간석점	게임유통	TEL:(032)432-7089
가평점	컴퓨터프라자	TEL:82-9386/9486
구월점	게임유통	TEL:434-2669
서대문점	게임나라II	TEL:(0331)47-5831
삼성점	AID아파트 정문 게임유통	TEL:547-9400
둔천점	게임왕지	TEL:487-0115
안산1호점	스티프리지 1층 게임유통	TEL:(0345)411-3958
간동간석점	동서쇼핑 1층 게임유통	TEL:421-2332
제천점	중앙게임 보이중앙시장 (2층가동2호)	TEL:(0443)46-4945
부천1호점	영성 게임랜드	TEL:652-9425
수원7호점	크로바왕국	TEL:(0331)43-3679
분당1호점	동신코아3층	(0342)712-2972
당산점	게임유통	TEL:632- [illegible]
원당1호점	게임지대	TEL:(0331)64-1472
일산1호점	게임센스	TEL:(0344)912-6130
분당2호점	토이월드	TEL:(0342)702-2892
군산점	게임유통	TEL:(0654)465-4064

·PC-FX· SATURN·32X·PLAY STATION·JAGUAR·NEO GEO

도매

멀티미디어 전문매장 오픈

소프트 유통

멀티미디어 소프트유통
나진 12동 나열 121.122호 T.718-8895~6
게임기+팩=도매 전품목 (업자상담)
풀코스게임 본점
IBM.PC게임

구좌번호 (예금주:서원철)

- 국민: 015-24-0311-360
- 외환:309-19-02351-2
- 중소기업:284-13-0041-001
- 조흥:315-04-370918
- 농협:011-12-052163
- 신탁:36307-1790908
- 신한:304-02-230301

완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는
업주를 위하여 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여
안정적인 사업확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD,
3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요.
종전과 다른 모든 종류의 CD를
전시 판매하고 있습니다.

3B SYSTEM에의 매장관리

- BETTER PRICE(보다 저렴한가격)
- BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)
- BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)

서울시 용산구 한강로2가 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL:718-8895~6

점포	전화
쌍문점	TEL:997-0728
월드컵	TEL:976-7120
대전1호점	TEL:(042)221-7266
포항점	TEL:(0562)72-6286
잠실점	TEL:417-3585
인천1점	TEL:(032)583-3188
용산2호점	TEL:719-5345~6
창동점	TEL:992-3992
중계점	TEL:977-6487
수서점	TEL:226-4261
대전둔산점	TEL:(042)529-6550~1
부평점	TEL:(032)582-2694
상계1호점	TEL:938-2708
구미2호점	TEL:(0546)51-0610
부천2호점	TEL:(032)611-7397
분당3호점	TEL:(0342)711-2077
수원6호점	TEL:(0331)221-5470
오정동	
신현점	TEL:(032)583-3582
일산2호점	TEL:(0344)914-8368
용산1호점	TEL:702-3247
난곡1호점	TEL:851-2047
광명점	TEL:612-6688
원당2호점	TEL:(0344)966-6429
전주점	TEL:(0652)242-7229
부산가야점	TEL:(051)896-8489
수원2호점	TEL:(0331)45-3639
길동점	TEL:474-6157
망원점	TEL:338-4228
경북청도점	TEL:(0542)73-4909
광주점	TEL:(062)266-9081
미아점	TEL:986-5601
수원3호점	TEL:(0331)45-7173
부산토곡점	TEL:(051)758-8905
서초점	TEL:566-9395
온평점	TEL:304-0383
봉천점	TEL:886-5726
안산점	TEL:(0345)402-5938
구미1호점	TEL:(0546)457-1637
포천점	(0357)541-2053
송파점	TEL:473-1851
수원5호점	TEL:(0331)33-5469
문산점	TEL:(0348)54-1155
서귀포점	TEL:(064)33-7040
성남점	TEL:(0342)733-5842
목동점	TEL:645-2220 643-8989
수원4호점	TEL:293-6241

post
게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체인점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

슈퍼콤X

차세대 게임기도 두렵지 않다!!

■ 체인점모집
TEL:715-3393
FAX:704-1573

특징 및 자랑

-게임시간 조절장치 부착, 게임시작 60분후 경고음 발생 및 경고등 작동
-기존 게임기의 단점을 철저히 보완하였습니다.
-기종은 8비트, 성능은 16비트
-인체 공학적 설계로 편리성 보장
-화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요.

남정점 (0653) 857-8235 — 삼성 컴보이프라자

대치점 — 토탈게임 청실상가1층, TEL:555-5415

반포점 533-1733 — 반포쇼핑 타운 3층 반포토탈

울산점 46-3429 — 알라딘랜드

안산점 — 다농마트 (4층) (0345) 403-8574

광주점 (062) — 광주콤, 228-5652, 226-7948

면목점 209-6424 — POST GAME

순천점 (0661) 51-5584 — 뉴콤

화정점 (062) 371-6946 — 토탈게임

세운점 274-… — 세운상가 4층

제주점 (064) 33-4436 — 토탈게임 1F

평촌점 (0343) 83-6696 — 토탈게임

안양2점 — 소프트랜드, TEL: (0343) 66-8530

명일동 488-8604 — 토탈게임

상계점 939-3195 — 주공9단지 종합상가 101호 토탈게임

노원점 930-2881 — 종합상가 101 토탈게임

부평점 (032) 546-8446 — 토탈게임

마산점 (0551) 48-0016 — 세림상가1층 토탈게임

신림점 888-…

슈퍼콤X PLUS

KMK

슈퍼콤X-플러스

포스트본점

↑원효로
전자랜드
국민은행 서부역→
포스트본점
(나진상가15동110호)
용산역↓

TEL:715-3393
FAX:704-1573

브이스틱 (슈퍼알라딘보이용)

브이패드 (슈퍼컴보이용)

신규OPEN
장안평전자랜드
217-1211

군자교
어린이 대공원 후문
(장안평 전자랜드 1층 내)
중고차 도매센타

신규OPEN
구의전자랜드
453-3316

동서울 터미널
강변 대로
전자랜드
워커힐 호텔
천호대교
군자교

DUALTURBO
WIRELESS REMOTE SYSTEM

- INDEPENDENT 2 SPEED TURBO FOR ALL BUTTONS
- SLOW MOTION & AUTO-FI
- AUTO BATTERY SHUT-OFF
- ACCURATE UP TO 25 FEET
- HEAD-TO-HEAD CAPABILIT

Akklaim

슈퍼컴보이 무선패드

점 (0551) 97-9881 — 복음병원, 동마산, 마산 터테크, 인터체인지, 마산고려병원

화곡점 (02) 653-7520 — ↑화곡시거리, →신곡국교, 신정여상, 국민약국, 독일 베이커리, 도서 프라자, ↓목동시거리

염주점 (062) 376-5676~7 — 지리산, I.O컴퓨터, 염주해물탕, 신세대 아카데미, 광주 은행, 쌍촌동→, ←염주체육관

신월점 699-0687 — 신월동 시영APT, 가스 주유소, POST 신월점, 남부순환도로, 경인 고속 도로

부천점 (032) 612-9676 — 그레이스쇼핑센타 2층 J.M.T.C, 부천역, ←인천, 서울→

목포점 (0631) 79-8907 — 현카인테리어, 신안비취 APT→, 수청탕, 산정3동 새마을금고, 월드수입상품, 대성동천주교회

울산점 67-8249 — ↑시내, 태라강, 모드니 백화점, 게임천국, 시외↓ 주차장, 삼산동APT

우리컴퓨터 587-7856 — 신중국교, ↑신중국교 후문, 우리 컴퓨터, 체일리, 서보약국, ←남부터미널, 방배동→

안산점 — 롯데프라자 1층 (0345) 82-2850

점 (0343) 45-6634 — 안양역, 토탈게임, 단크레파스, 하도, 신광사, 화점

대구봉덕점 (053) 471-9885 — 봉덕 국민학교, 대구 가든호텔, 남구청, 봉덕 3동 PC랜드

광주가든점 (062) 226-9074 — 금남로, 금남파출소, 충장로 3가, 가든백화점 내 5층

양산점 387-0830 — 제일상호 신용금고, 동남 은행, 뉴텍컴퓨터, →부산

광주터미널점 — 송원여고, 기아 써비스, 광천터미널(내), TEL : (062) 366-8060

군포점 — 군포역, 군포 파출소, 군포분식, 우리기 대행진, TEL : (0343) 59-4242

예금주:전승수, 구좌번호
국민은행:015-01-0622-611
외환은행:209-19-04609-1
농　　협:011-01-392188
신탁은행:36301-2151801

통신판매를 원하시면전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

LG

아카니아 왕국 2
Star Trail

Soft Young

Voice 완전 한글화

CD-ROM

과연 이만큼 호평받은 롤 플레잉 게임이 또 있는가 !

Computer Gaming World (미국)
'1995년 Premier Awards 시상식에서 최우수상 수상'
PC Gamer (미국)
'1994년도 최고의 롤 플레잉 게임'
CD-ROM Today (미국)
'1994년도 최고의 환타지 롤 플레잉 게임'
Strategy Plus Magazine (미국)
'1994년도 최고의 멀티 캐릭터 롤 플레잉 게임'
InterActive Gaming (미국)
'1994년도 최고의 롤 플레잉 게임'
Questbusters Adventurer's Journal (미국)
'1995년도 SCES 최고의 롤 플레잉 게임'
Playtime Magazine (독일)
'1994년도 Playtime Star
TV Movie Magazine (독일)
'1994년도 Movie Star

시스템 요구사항
- VGA 그래픽 카드
- 386/486/펜티엄 IBM 호환 기종
- 4MB 램 장착 기종
- 애드립/사블/웨이브 블라스터 호환카드
- 키보드, 마우스 사용 가능

부드러운 3차원 입체 이동 스크롤
- 완벽한 애니메이션으로 시간과 면적이 위상화된 3차원 전투
- 쉽게 사용할 수 있는 확장된 키워드 대화 시스템
- 350개 이상의 무기와 마법 아이템 그리고 갑옷
- 게임 도중 언제든지 두개의 난이도 레벨 사이에서 이동 가능

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 527-7722 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 762-8875 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 715-0001 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 581-2500 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4
■ 전화주문 :713-5011~2,566-7273~4

LG소프트웨어

서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어(주)
PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-1018
• 고객지원실 : Tel-(02)767-0601/Fax-785-0809
• 통신서비스 : Hitel 접속후 go lgsw

멀티미디어 시대를 선도하는 LG소프트웨어

LG

Start & Young

CD-ROM

블러드볼

BLOOD BOWL

이 스포츠는 전쟁이다!

■ 미래형 환타지 스포츠 시뮬레이션 게임

- 게임의 순간적인 역동작을 볼 수 있는 기능을 구비하였으며, 쿼터뷰 혹은 탑뷰등 사용자가 원하는 관점에서 게임을 즐길 수 있음.
- 각각의 오리지널 전투음악을 지닌 8개의 블러드 볼 팀이 벌이는 격렬한 미래형 환타지 스포츠 게임.
- 리그경기, 시즌경기, 연습경기등 사용자의 기호에 따라 즐길 수 있는 각종 게임 방식 구비
- 일인용 혹은 이인용 게임 등장
- 모뎀을 통한 네트워크 게임 기능 구비
- 인간, 오크족, 난장이족, 해골전사, 치어리더 등 다양한 인물 등장

MA6 ST3 AG4 AV8

Lost: 120000

구입문의

■서울지역 : • 게임랜드 : 712-3682 • 멀티테크 : 712-8967 • 소프네트 : 707-0507 • 동부프라자 : 701-9060 • 멀티타운 : 704-0065 • 빌트인CD : 715-8158 • 케이티시스템 : 704-5977 • 명문소프트 : 267-2269 • CD마당 : 279-9996 • 금성토탈시스템 : 675-8631 • 영컴프라자 : 442-7240 ■지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • CD세대(인천) : 433-2727 • 소프트마당(대전) : 527-7722 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 762-8875 • 데이타라인(마산) : 45-3228 ■유통사 • 소프트라인 : 715-0001 • 한국소프트 : 711-2700 • KTS/W프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 581-2500 • 동아헤미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트밸리 : 703-9691 ■백화점 • 애경백화점 : 818-0531 ■직영점(용산) : 713-5011~2(강남) : 566-7273~4

■전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4

LG소프트웨어

서울시 영등포구 여의도동 13-19 남중빌딩 LG소프트웨어(주)

PACKAGE 사업실 TEL : 7670-601-10 FAX : 701-1018

- 고객지원실 : Tel-(02)767-0801/Fax · 785-0809
- 통신서비스 : Hitel 접속후 go lgsw

여러분의 다정한 친구

겜돌이 탄생!

■ 제품특징

- ●완벽한 품질보증
- ●상상을 뛰어넘는 생생한 화면
- ●부담없는 가격
- ●견고한 내구성

패밀리 게임기의 황제-

겜돌이

GOBONG **주)고봉산업**

서울시 용산구 원효로 2가 59-8 대원빌딩 6층

TEL : (02)706-8602~4

하이테크플라자

자랜드 신관 광장 1층 24호

EL : (02)3272-4928~9

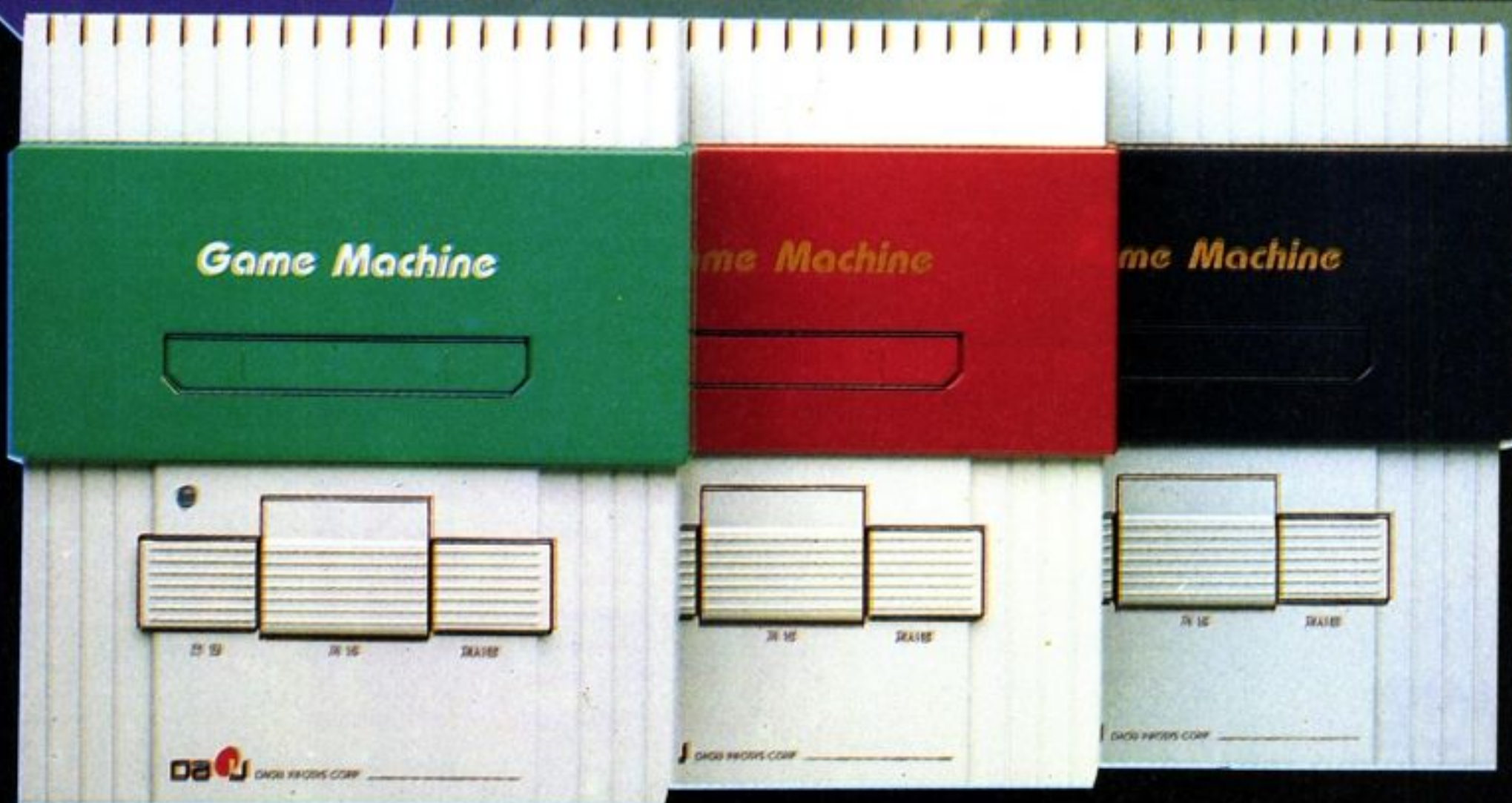
업소용 캡콤 전시 판매장
컴퓨터게임 전문도매
각종 게임기 및 팩 도소매 전문
컴퓨터 퀵샷 조이스틱(스피커) 국내 독점공급

전국 대리점 모집

겜돌이와 함께 하실 분을 찾고 있습니다.

- 완벽한 품질검증(철저한 A.S)
- 지속적인 물량공급

■ 문의전화 : (02)706-8602~4

* 현대 총판점(미니컴보이, 겜돌이, 슈퍼컴보이)

"즐거운가정, 행복한 가족-
늘 기쁨이 넘치길 기원합니다"

**이제는 가정의 필수품및 정보 산업계의 총아로 인식되고 있는 컴퓨터 게임기!!
어차피 있어야 된다고 느끼실때 여기 확실하고 당연한 선택이 있습니다.**

■게임머신의 특징

1. 컴퓨터 & MULTIMEDIA 전문업체에서 만듭니다.
   품질을 최우선으로 하는 일본 시장에 PC용 TV CARD, OVERLAY BOARD를 대량 수출하는 회사, 미국 시장에 게임기 주변기기를 수출하는 국내유일의 회사에서 만듭니다.
2. 국내최고의 품질로 최대의 판매량을 자랑하고 있습니다.
   광고만으로는 알수없는 품질, 직접 느껴보세요. (부품 하나하나를 최고급 품질로만 사용, 제품 구매시 전수검수)
3. 신속한 사후보장을 책임집니다.
   초기 구매시 제품하자가 발생하면 (구매시 1개월내) 즉각 신품으로 교환해 드립니다.
4. 저렴한 A/S 비용을 자랑합니다. GAME기의 수명은 평균 5년~8년입니다.
   사용자에게 너무나 오랫동안 사랑받는 제품이 혹시 불량날때 정말 저렴한 가격으로 A/S 처리해 드립니다.
5. 환경보호에 적극 동참합니다.
   환경보호에 위배되는 모든 과대 포장품을 과감히 버렸으며, 제품 사용후의 BOX 수거료를 낮추는것 까지 고려했습니다.

게임머신(DFG-O15B/C)

- 선명한 화면 깨끗한 음질 ●화려한 디자인 다양한 색상 ●완벽한 품질검증(EMI검정) 철저한 A/S
- 합리적인 가격과 견고한 내구성
  2단계 터보 스피드에 의한 생동감 있는 게임진행

주변기기(6BUTTON)

슈퍼패미콤용

메가드라이브용

슈퍼패미콤 메가드라이브 겸용

①8방향 조정기능
②6개의 발사버튼
③오토기능
④터보기능

■패밀리노래방
①기존 패밀리 기기와 동일한 게임운용
②노래방 동시사용 기능
③노래확장 기능

■패밀리 노래방팩
①기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
②노래 소프트웨어 추가제공
③200곡 확장 기능

■옴니TV링크
①수출용 제품
②전게임기를 한대의 TV로 연결
③AV, RF 자동변환 기능
④전지식 원터치 기능

판매원: dau (주)다우기술
서울시 강남구 역삼동 707-7 대아빌딩 (4층~10층)
대표전화:3450-4838 팩스552-0986 소비자상담실:(032)611-9625

제조원: dau (주)다우정보시스템
대표전화:(032)611-9625

A/S전문점
■서울:게임파워706-9002
■부산:태원상사051-805-8968

21세기 게임 매장을 전자랜

이제부터 게임관련
제품을 사실려면
게임광장으로 오세요!!

조이컴 3272-7959

불독 3272-6437

게임랜드 3272-0941~2

나우게임 702-2433~4

게임천국 713-8798~9

슈퍼게임 3272-3083

하이테크프라자 3272-4928~9

GAME PRO 3272-0838

삼성게임프라자 3272-3838

게임왕국 3272-9667

용산게임동네 3272-3097~8

매직콤 3272-0004

드 신관에서 만나보십시오!

국내 최대규모 자랑!!
30여개의 대형 게임매장이 동시 오픈!
국내 최대 물량 전시판매!!
전기종 신작 게임을 단 한번에 구입가능!
국내 최저가로 할인 판매 및 교환!!
가장 싼 가격으로 구매고객에게 최대봉사!

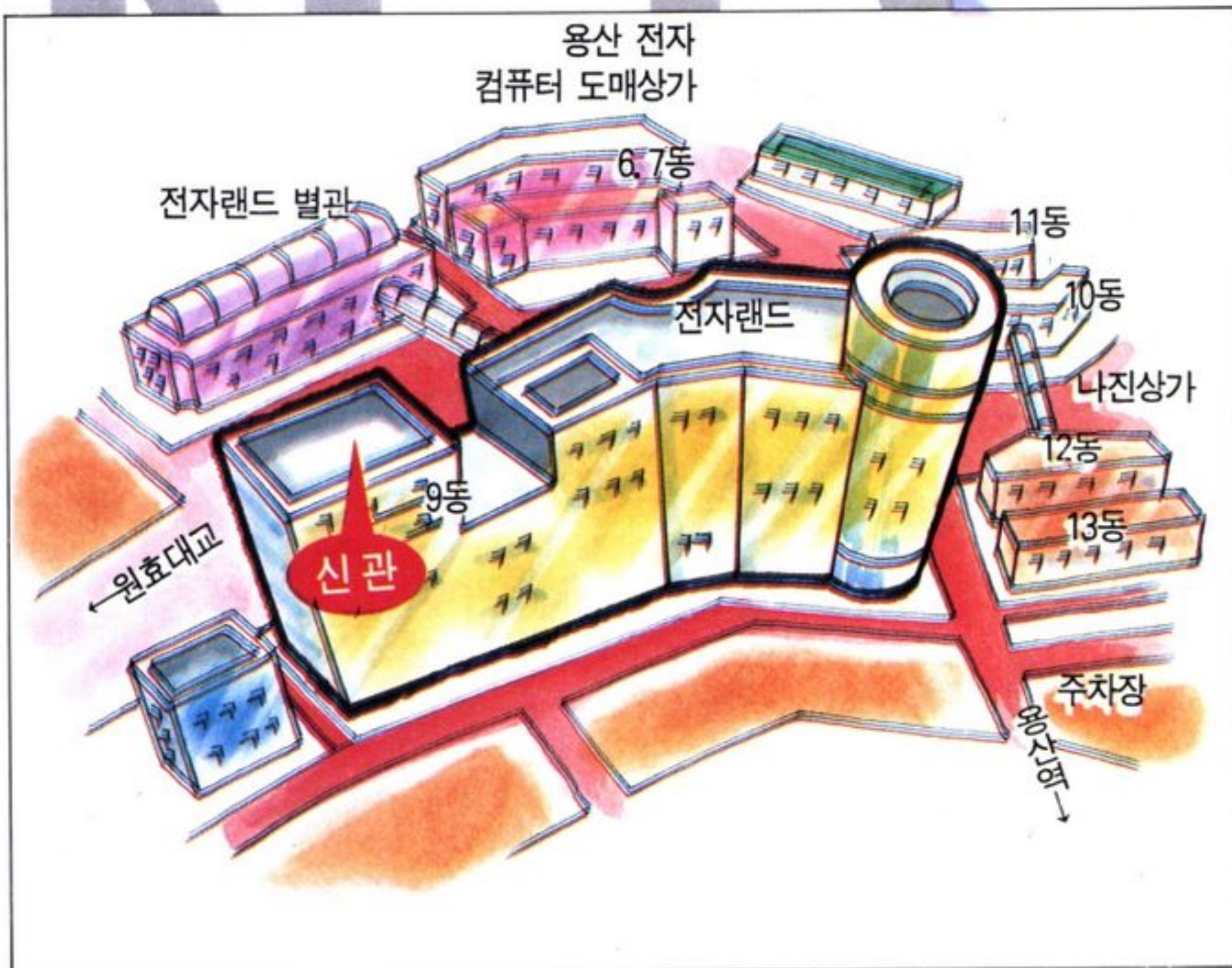
TMC 703-4202

호키포키 3272-9493

경인 3273-1204~5

GAME & CD TITLE 3272-3156~7

하이랜드 3272-3003

용산 전자
컴퓨터 도매상가
6.7동
전자랜드 별관
11동
10동
전자랜드
나진상가
12동
9동
13동
←원효대교
신관
주차장
용산역→

게임리더 3272-0707

V랜드 3272-4089

게임천지 718-2642~3

피닉스 3272-9005

삼보시스템 706-8834

태경테크 717-1736

ELECTRO LAND
전자랜드

서울시 용산구 한강로 3가 16-9

국내 게임산업을 위해 불법제품은
(복제품, 밀수품) 사지도 팔지도 맙시다.

호키포키

기술의 힘으로 세계와 겨루는
SAMSUNG
삼성전자

FIFA

SOCCER '95

'94 미국 월드컵의 감동을 잊을 수 없다! 그날의 함성을 다시한번 느껴보자!!!

'94 미국 월드컵의 열풍이 가시기도 전에 또다시 불어닥친
피파축구의 열기!
관중들의 우렁찬 함성소리는 커다란 그라운드를 뒤흔들고,
선수들은 뛰어난 기량을 발휘해 멋진 플레이로
관중들의 넋을 빼앗는다.
백헤딩, 오버헤드킥, 하프발리슛 등 세계일류
프로축구 선수들만의 멋진 플레이를 직접 경험해보자.
기존 축구게임의 상식을 뒤엎는 전혀 새로운
스포츠게임의 등장!
세계최고의 스타 플레이어가 아니면 구사할 수 없는
고난도 테크닉의 멋진 발리슛!
우렁찬 관중들의 함성소리! 각팀 고유의 멋진 유니폼!
작은 요소 하나하나가 여러분의 마음을 흔들어 놓을것이다.
자, 이제 세계를 향해 뛰자! 일등이 아니면
살아남을 수 없다!!!

백헤딩, 오버 헤드킥 하프 발리슛의 멋진 플레이가 당신을 제압한다!!

용량:16M 장르:스포츠 발매예정일:6월10일

전국 체인점을 수시로 모집합니다.

■용산체인점

호키포키용산점 TEL:704-2148
호키포키터미널점 TEL:706-5807
호키포키나진점 TEL:716-8808
호키포키전자랜드점 TEL:3272-9493

■자매점

돌핀 TEL:719-9698
스테이지원 TEL:702-5087
스피드게임 TEL:703-0818~9

■부산점 (051) 254-8770
■전주점 (0652) 253-4649
■목포점 (0631) 77-3740
■제주점 (064) 22-6272
■광명점 892-5065
■호키포키수유점 995-2942
■호키포키녹번점 385-4536
■의정부점 (0351) 875-6290
■대구미래점 (053) 655-2477
■대구대명점 (053) 653-5196
■울산점 (0522) 66-1669
■경주점 (0561) 749-6959
■대전점 (042) 254-0717
■산본점 (0343) 96-9836
■반포점 594-6740
■광주점 (062) 222-1821
■삼성동점 539-5593
■잠원점 536-9179
■명일점 481-5701
■청담점 547-1737

◆본사 (주)아랑 서울시 용산구 한강로 3가 40-969 관광터미널 B-34 (TEL:715-5828)

슈퍼컴보이용
소비자가격 ~~35,000~~ → 특별할인가격 **21,000**

슈퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이용
소비자가격 ~~40,000~~ → 특별할인가격 **23,000**

슈퍼알라딘보이용
소비자가격 ~~30,000~~ → 특별할인가격 **19,000**

플레이스테이션
- 32비트 RISC칩 채용
- 메인RAM 16메가비트(R 3000A)
- V-RAM 8메가비트(비디오램)
- OS-ROM 4메가비트
- CD-ROM버퍼 256킬로비트
- 사운드 RAM 4메가비트

절찬판매중!!

버철스틱

플레이스테이션스틱

PC-FX
- CPU:32비트 RISC프로세서 V810/클럭주파수 21.5MHZ
- 색상:1,577만색
- CD롬:2배속
- 스트라이트:최대 128개/백그라운드 최대 7화면 회전확대, 축소

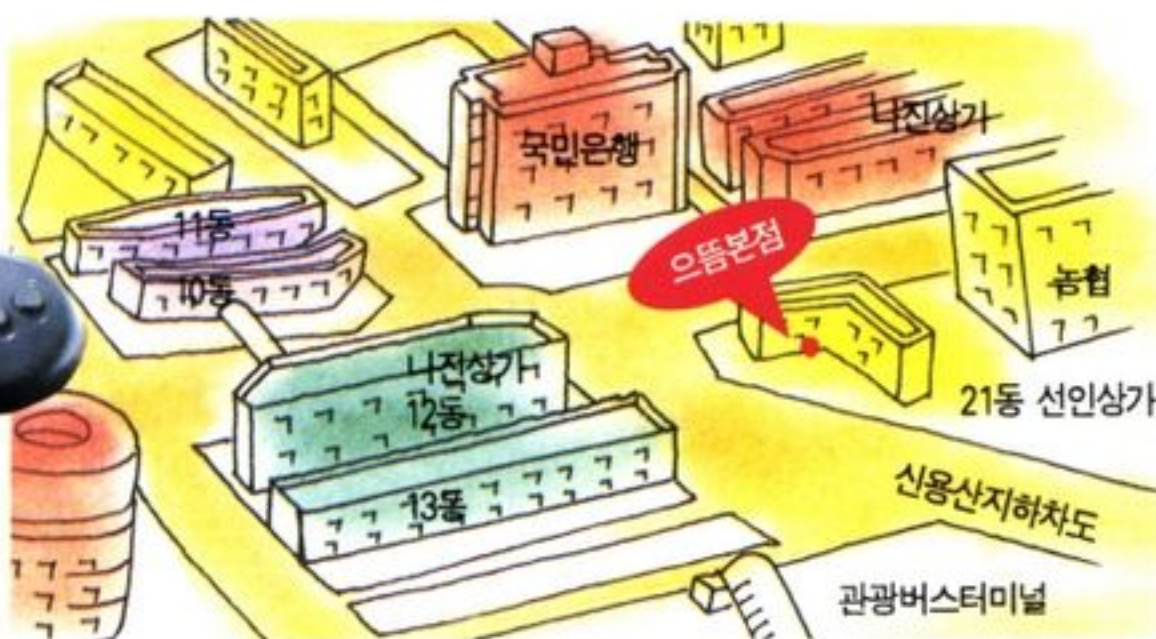
새턴
- 32비트 RISC프로세서 1,670만색
- PCM DMADNJS, 32채널
- 「버철화이터」「데이토나 USA」이식결정

통신판매 예금주:박춘완
국민은행:827-25-0004-133 농협:011-01-333585
우체국:013722-0008822 조흥은행:952-04-017595

서울 용산구 한강로3가 2-23 나진상가 15동 109호
TEL:703-1564 FAX:712-0198

네오지오CD
- 56메가 비트의 메모리
- 아케이드 게임 사운드를 능가
- 아케이드 격투게임 명작 완전이식

3DO
- 최초의 32비트 멀티미디어 게임기
- 슈퍼 스트리트 파이터 터보등의 다양한 게임을 즐길 수 있다

국민은행 나진상가 11동 10동 으뜸본점 농협 나진상가 12동 13동 21동 선인상가 신용산지하차도 관광버스터미널

해운대 지점
버스 5-1 종점 멀티게임 파출소 재송중학교 재송제일교회 해운대
T. (051)781-0608

수유으뜸
번동↑ 쌍문사거리 쌍문동 평산부페(구평산쇼핑) 정의여고 천주교성당 으뜸게임전문점 4.19탑↓
T. 998-5221

이천으뜸
온천유원지 여주(장호원) 동부고속옆 서울여관건물 으뜸게임기 종합터미널 제일은행 군청 서울
T. (0336)635-8414

미아으뜸
영훈중·고등학교 제과점 1층 으뜸 모임 신세계백화점 미아역방향 미아리고개
T. 946-0746

하남으뜸
신장국교 남한중교 서울 광주 신장신사거리 엘칸토 하남 으뜸게임기 총판 광주 구사거리
T. 793-9255 0347

서산으뜸
↑홍성(시외버스터미널) 당진방면(1호광장) 시청 →태안 서산으뜸 게임점 대산 목사거리 대산
T. (0455)667-6564

영주으뜸
쌍철도다리 세무서 영주세무서 으뜸 게임기총판 소방서 시민회관
T. (0572)636-0373

방학동으뜸
방학전철역 도봉소방서 상계동 적십자병원 으뜸게임가족 도깨비시장
T. 996-5984

평촌으뜸
군포수원 평촌아파트단지 인덕원R 평촌으뜸 안양 과천
T. (0343)84-0116

금촌으뜸
금촌시장 금촌국민학교 대우전자 구사거리 24시 편의점
T. (0348)942-4779

장미으뜸
고등회관 신탁은행 장미쇼핑 B상가 성내역
T. 421-9800

동두천으뜸
전곡 유림관광호텔 서울 터미널 공설시장 세아프라자 1층 6호 으뜸게임기
T. (0351)867-7720

수원으뜸
권선3차 권선1차 한효APT 권선종합상가내
T. (0331)32-0934

광주점
광주여고 병원 장동사거리 터미널 노동청 광주으뜸 도청
T. (062)232-8659

대구으뜸
일신학원 유신학원 으뜸 게임백화점 사대여고
T. (053)426-4971

면목점
태능 동일로 지하철 상봉터미널 게임유통
T. 437-9222

순천으뜸
순천직영점 현대주유소 북구시장 보해소주
T. (0661)52-2918

응암점
서부병원 신진공고 조흥은행 게임뱅크 영락중학교
T. 382-4266

공주으뜸
공주고등학교 공주의료원 으뜸(공주직영점) BUS정류장
T. (0416)52-6343

의정부으뜸
↑포천 극동APT 주공APT US게임 프라자 시내↓
T. (0351)44-7342

게임21세기

게임시장의 선두 고객 만족 21세기는 약속을 지킵니다

용산 전자 컴퓨터 도매상가
나진상가
국민은행
나진상가
11동
10동
12동
13동
농협
21동
선인상가
신용산 지하차도
나진상가
전자랜드
게임21세기
관광버스터미널

협력 체인점 모집 OPEN 상담

(02) 717-0818~9

서울시 용산구 한강로3가 2-8 나진상가 12동 4열 119호

1.게임기 도·소매 전문매장으로 개업문의·업자 상담을 환영합니다.
2.전 매장의 판매 전산화 (컴퓨터 ON LINE SYSTEM)
3.저 자본으로 초보자도 쉽게 운영 할수 있는 업무체계 지원
4.차세대 게임기 및 인기 소프트 중심으로 아이템을 가장 빠르고 저렴하게 공급
5.지방배달 (1일 도착) 및 통신판매 실시

축하합니다!!

5月 5日 어린이날 맞이 EVENT 행사 당첨 번호

1등(1명):새턴-1593
2등(2명):16비트 게임기-1804, 1614
3등(2명):미니컴보이-228, 1501
4등(2명):8비트 게임기-2149, 2830
5등(3명):조이패드-2834, 2574, 1100

통신판매(예금주:장문석)

- 국민은행:066-24-0346-429
- 제일은행:402-20-137242
- 신탁은행:36304-2482205
- 조흥은행:952-04-024478
- 농협:011-01-412358

*주일은 쉽니다(항시 주차가능, 30분 무료)

·게임음악 TAPE, 게임만화 VIDEO
·중고매매 장터운영 ·다양한 사은품 증정

전카드 가맹점 LG WINNERS 비씨카드 VISA

게임21세기	수원종로점	수원권선점	목동점	대구상인점	대구칠곡점	상계점	예산점
TEL:653-8477~8	TEL:(0331)251-1617	TEL:(0331)33-9771	TEL:652-3898	TEL:(053)637-8520	TEL:(053)323-6982	TEL:933-4930	TEL:(0458)34-3631
수퍼게임월드	게임프리자	21세기게임아트	13단지상가 게임스페셜	게임랜드	칠곡게임랜드 (구남북욕탕1층)	경운보문매장 지하1층	아카데미 문구사

구미점	삼척점	광명점	독산점	광주점	수유점	원당점	대전점
TEL:(0546)457-2188	TEL:(0397)574-0984	TEL:807-4223	TEL:807-8661	TEL:(062)368-1452	TEL:992-4118	TEL:(0344)965-9994	TEL:(042)582-4262
구미 게임랜드	게임21세기	소하금성사	금성 독산전시장	월산 3동 신규오픈	게임피아	다솜멀티클럽	게임마트

신규OPEN을 축하드립니다.

챔프정보국

업체 현대전자, 버철보이 수입 검토

현대전자는 일본에서 7월 21일 발매 예정인 차세대 게임기 「버철 보이」의 수입 검토를 위해 제품 조사에 들어갔다.

버철보이는 7월 21일 일본에서 발매하기로 한 차세대기 중의 하나로 닌텐도의 새로운 휴대용 게임기로 관심을 모으고 있다.

그러나 장비를 얼굴에 장착하고 무겁고 큰 패드를 들고 게임을 해야하는 것이 단점으로 지적되고 있어 국내 게이머들에게 얼마나 어필할 수 있을 지가 관건이 되고 있다.

동향 특소세 미납으로 게임기 시장의 불균형 초래

95년 1월부터 시행된 가정용 게임기의 특별소비세 징수가 시행된지 6개월이 지난 지금에도 제대로 지켜지고 있지 않아 문제점으로 지적되고 있다.

멀티미디어 성장 산업으로 분류되어 있는 게임 및 오락부문 중 가정용 게임기는 11개 국내 업체에서 생산 판매되고 있는데 이들 업체 중 몇몇 대기업을 제외하고는 업종의 영세성 및 무자료 거래 등을 빌미로 특소세를 납부하고 있지 않은 형편이다. 그러나 이 미납 업체들은 실질적인 소비자 가격이나 유통 가격은 전년도보다 20%정도 인상된 가격으로 판매하고 있다.

특소세를 납부하고 있는 업체들은 상대적인 가격 경쟁에서 뒤떨어지고 전체 게임기 시장에 나쁜 영향을 줄 것을 우려해 특소세 시행령을 근본적으로 재검토해야 한다고 목소리를 높이고 있다.

행사 공연윤리위원회, 공개토론회가져

공연윤리위원회는 지난 5월 10일 공개토론회를 열어 새영상매체, 영화, 음악 등의 매체에 대한 전문심의위원들의 해설을 통해 현재 공윤의 문제점들을 공개적으로 이야기했다.

특히 힐튼호텔 그랜드 볼룸에서 열린 이 공개토론회에선 새영상부 전문심의위원인 박승우 교수의 새영상물에 대한 주제로 열띤 토론을 벌어지기도 했다.

업체 LG전자, 3DO UNIVERSITY 개설

LG전자에서 국내 게임 소프트 개발업체에 3DO 게임 소프트 개발 기술의 보급과 개발 활성화를 위해 3DO UNIVERSITY를 개설한다.

대상은 국내의 우수 게임 개발업체로 하고 그 중 2개 업체를 선정하여 3DO UNIVERSITY 강사를 초빙하여 10일간의 기술교육을 실시한다. 향후 3DO 게임 붐이 확산되어 3DO교육 수강 희망자가 증가할 경우 LG 소프트웨어 교육센터에 3DO UNIVERSITY 교육과정을 상설 개최 운영할 방침이다.

또 제 1회 교육과정을 이수한 2개 업체를 대상으로 3DO 게임 소프트 개발을 위탁하며 적극적인 지원과 관리를 통해 국산 게임 2종을 개발할 계획을 가지고 있다고 한다.

문의처:LG소트웨어 소프트웨어 제품 개발 연구소(02-3699-886)

업체 삼성, 복제팩 단속 강화

삼성전자는 국내 게임시장의 고질적인 문제점중 하나로 지적되는 불법 복제팩에 대해 집중단속을 펼칠 방침이다.

삼성전자는 자사에서 발매한 인기 게임들이 용산 게임 상가에서 불법 카피되어 유통되고 있음을 확인하고 이에 대해 강경 대처키로 했다.

94년 불법 복제게임에 대한 일제 단속을 통해 그 모습을 감췄던 불법 복제품이 다시 성행하고 있는데 특히 「소닉」 시리즈와 「샤이닝」 시리즈 등 슈퍼 알라딘보이의 명작들과 최근 한글화된 「스토리 오브 도어」, 그리고 최근 발매된 「피파 축구 '95」, 「NBA '95 라이브」 등이 다량 복제되고 있다. 또한 최근에는 이런 불법 복제팩 이외에도 통신을 통한 불법 복제, 복제 기기들을 이용한 디스켓 복사 등이 유행하고 있어 불법 제품에 대한 문제가 더욱 심각해 지고 있는 실정이다.

「소닉과 너클스」가 불법 복제팩으로 인기를 얻고 있다

행사 코가(KOGA) 상설게임전시장 마련

코가(한국 PC게임개발자협의회)가 고속버스터미널 6층 한국소프트전시장에 상설 게임전시장을 마련, 각 개발사의 국산 PC 게임을 전시한다. 트윔, 패밀리 프로덕션, 소프트맥스, 막고야 등 KOGA에 가입한 10여개 업체의 기출시작과 개발중인 작품들의 시연회와 경진대회가 펼쳐지며 각 개발사가 제작한 홍

보용 비디오도 상영할 예정이다.

KOGA의 최권영 회장에 따르면 국산 개발 업체간의 협력으로 국산 PC게임의 활로를 개척할 것이며 이를 위해 KOGA 게임 전시회도 매달 마지막 토요일(오후2~5시)에 정기적으로 개최한다. 올 연말쯤에는 대만이나 일본업체들을 초청하여 공동전시회도 구상중이다.

한편 지난 5월 20일 강동구 명일동 한영고등학교 운동장에서 KOGA 체육대회가 열렸다. 아쉽게도 비가 온 관계로 족구 한종목만을 치룬 채 마감했다. 우승은 트윔이 차지했다. 특히 이날 행사에는 게임잡지사 연합팀이 참가해 친목을 도모했다.

문의처 : KOGA
(02-704-8946)

삼성전자, 「소닉&너클즈」 재판

삼성전자에서는 이번에 소닉 시리즈중 최신작인 소닉&너클즈를 재판한다. 당초 첫 물량으로 공급을 마치려 했던 소닉&너클즈는 기대 이상의 판매량을 보여 이번에 다시 재판되는데 재판 물량은 3,000천개이며 각 삼성 게임 플라자를 거쳐 소매점으로 유통된다. 또한 6월초에는 소닉 시리즈의 외전격인 슈퍼 32X용의 카오틱스도 발매되며 판매 가격은 소비자가 99,000원이다.

문의처 : 하이콤
(02-717-7140)

삼성, 「라이트 크루세이더」 한글화 완성

삼성전자의 한글화 제 3탄 「라이트 크루세이더」의 한글 폰트가 완성됐다. 이 게임은 슈퍼 알라딘보이 소프트를 전문적으로 제작해온 '트레져'의 16비트 마지막 작품으로 퍼즐과 액션의 요소가 강한 롤플레잉 게임이다. 또한 「스토리 오브 도어」와 「신창세기 라그나센티」의 한글화를 통해 축적된 노하우가 최대로 발휘될 것으로 기대된다. 삼성전자는 앞으로 2개월동안 디버깅과 시스템 조절을 마친 후 7월 25일 발매할 예정이다.

한편 일본어 자막 게임의 수입 금지로 인해 침체되었던 국내 게임 시장에 이처럼 한글화라는 방법을 통해 우수한 소프트를 소개하고 있어 국내 게임팬들에게 긍정적인 평가을 받고 있다.

문의처 : 삼성전자
(02-259-2977)

한글화가 완성된 게임 화면

하이콤, MD용 복합장르 게임 「IF」 개발 착수

게임 유통 제작 전문업체인 하이콤이 16비트 슈퍼 알라딘보이용 게임, 「IF」의 본격적인 작업에 착수했다. 액션 배구 게임, 「파워 볼」에 이은 하이콤 두번째 16비트용 게임으로 지난 2월부터 기획에 들어가 연내 발표를 목표로 맹제작중이다.

「IF」는 물, 자연, 어둠, 기계라는 각각의 특징을 지닌 4인의 캐릭터가 서브 스테이지와 메인 스테이지를 진행하는 액션 게임으로 총 200여개의 스테이지를 클리어해 나가면서 스토리를 만들어 가는 퍼즐과 어드벤쳐 등의 요소가 담겨있는 복합적인 형식의 게임이다.

또한 캐릭터와 스테이지의 진행순서에 따라 스토리가 달라지는 멀티 엔딩이 채용되었고 서브, 메인 스테이지 이외에도 캐릭터의 조건을 다르게 설정하여 대전을 즐길 수 있는 대전 모드와 본 게임에 들어가기 전에 연습을 하는 트레이닝 모드도 마련되어 있어 다양하게 즐길 수 있는 것이 특징이다.

한편 이 게임은 SgSg(SAMSUNG game SOFTWARE group)에 소속해 있어 일본 세가사의 평가를 받은 후 발매 여부가 결정되기 때문에 연내에 개발을 완성해도 다소 발매가 늦어질 전망이다.

문의처 : 하이콤
(02-749-9219)

재수입되는 「슈퍼 동키콩 컨트리」

94년 11월에 발매된 후 국내에 들어와서 선풍적인 인기를 누렸던 「슈퍼 동키콩 컨트리」가 수요를 충족시키지 못하는 물량부족으로 재수입된다. 이번에 다시 들어오게 되는 수량은 약 2,000개이며 최초 수입 때보다 천여개가 부족한 숫자이다. 이미 주문이 쇄도하고 있어 각 소매점까지의 보급이 순식간에 이루어질 전망이다.

한편 현대전자의 한 관계자는 「슈퍼 동키콩 컨트리」는 지난 겨울방학을 노리고 발매했었지만 그 인기가 식을 줄을 모르고 있어 올해 겨울 방학도 「슈퍼 동키콩 컨트리」가 책임질 전망이다.

문의처 : 현대전자
(02-527-2584)

영성 프로덕션, 「바우 와우」 비디오 출시 기념행사

영성 프로덕션(이하 영성)은 일본 인기 애니메이션 「바우 와우」의 비디오 출시를 기념하여 2억여원을 투자하여 다채로운 행사를 마련한다. 영성은 일반 개봉 영화에만 국한되던 시사회를 처음으로 도입하여 「바우 와우」의 시사회를 실시할 예정이며 특히 시사회에 참석하는 관람객들에게는 T-셔츠, 모자 등의 경품을 증정할 계획이다. 또한 출시 이후에는 천리안, 하이텔 등 통신을 이용한 '캐리컬쳐' 콘테스트를 개최하여 입상자에게는

IBM PC를 비롯하여 다양한 경품을 증정할 계획이다.

「바우 와우」는 주인공인 순진하면서도 때로는 약사빠른 개 '바우'가 펼치는 기상천외한 모험을 58개의 에피소드로 엮은 작품으로 총 10개의 테이프으로 구성됐으며 10개 세트에 132,000원에 판매될 예정이다.

문의처 : 영성프로덕션 (02-561-3671)

행사 「X맨」 경진대회 통해 전자랜드 홍보

전자랜드가 주관하고 고봉산업과 현대전자가 협찬하는 게임 경진대회가 지난 5월 4일부터 14일까지 전자랜드 신관 1층에서 열렸다.

전자랜드의 홍보차원에서 행해진 X맨 경진대회는 행사 시기가 방학이나 휴일이 아니었던 관계로 공휴일을 제외한 평일에는 오후 4시부터 경진대회가 시작되고 그전 시간에는 참가자에 한해서만 무료로 게임을 플레이할 수 있었다. 행사 기간이 너무 길었기 때문에 각 날짜의 우승자들은 최종 결정전인 14일에야 참가할 수 있었는데 우승한 선수가 14일 이전에 몰래 다시 등장하는 문제점도 지적됐다.

이외에도 전자랜드에서 마련한 「어린이날 노래왕 선발」 등의 행사가 열렸다.

문의처 : 전자랜드 (02-7074-625)

소식 「슈퍼차일드」, 「드래곤볼Z」 능가하는 기술력으로 제작

국내 최초로 전세계 배급을 겨냥해서 제작된 초특급 극장용 만화영화 「수퍼 차일드」가 7월에 개봉한다.

3년여의 제작기간과 15억을 투자해 제작되는 이 「수퍼 차일드」는 우주소년 꼭다리가 강력한 파워의 초무술인을 모아 우주경찰업무를 대행하여 우주범죄자를 소탕한다는 기상천외한 소재와 독특한 캐릭터 등 상당히 심혈을 기울인 작품으로 평가 받고 있다.

한편 '수퍼 차일드 제작위원회'에서는 6월 15일까지 꼭다리 클럽 회원 모집을 실시하고 있는데 선착순 1,000명에게는 게임기와 워크맨 등 푸짐한 선물을 증정할 예정이라고 한다.

문의처 : 엄 프로덕션 (02-873-2630)

행사 SEK'95, 6월 21일 개막

오는 6월 21일부터 25일까지 5일간 국내 최대규모 컴퓨터 전시회인 제 9회 '한국컴퓨터/소프트웨어전시회(SEK '95)'가 국내외 2백10개사에서 1만 5천여 제품이 출품되는 가운데 전자신문사와 한국정보처리전문가협회의 공동주최로 한국 종합 전시장에서 열린다.

국내 소프트웨어산업의 전략산업 육성과 정보문화의 확산이라는 기본 취지에서 지난 87년 처음 개최된 이 행사는 빠른 속도로 성장하여 현재 국내 최고 권위의 컴퓨터 관련 전시회로 인정 받고 있다.

이번 전시회에는 일반 소프트웨어 분야 외에도 10여개의 컴퓨터 관련 세미나도 열릴 예정이며 국내외 전문도서와 잡지 3백여종을 비롯, 컴퓨터 액세서리, 소모품 등도 5백여점 전시될 예정이다.

행사 게임 21세기, 행운권 1등 당첨자에 새턴 증정

게임 전문매장인 「게임 21세기」 본점과 전국 가맹점에서 지난 2월부터 시작했던 고객 사은 대잔치행사에서 배부한 행운권의 당첨자 발표가 5월 23일에 열렸다.

새턴, 16비트 및 8비트 게임기, 미니 컴보이 등 푸짐한 경품이 마련된 이날 추첨에는 「게임 21세기」 목동점과 수유점의 대표가 참석한 가운데 실시됐는데 1등 경품으로 마련된 새턴은 행운권 번호 1593에게 돌아갔다.

문의처 : 게임 21세기 본점 (02-717-0818)

행사 KOEX에서 이스라엘 소프트웨어 세미나

이번 한국 종합전시장 대강당에서 이스라엘 소프트웨어 산업 세미나 열리게 된다. 창의적이고 기초 및 응용 기술이 뛰어나다는 평을 받고 있는 이스라엘의 15개사 소프트웨어 사절단이 직접 한국을 방문해 자사의 소프트 개발 방법과 산업 시스템을 소개하고 상담회를 개최한다.

일 시 : 6월 19일 오후 1시 6시
장 소 : 한국종합전시장 대강당
문 의 : 한국소프트웨어협회 국제부(704-3411)
이스라엘대사관 이종구 상무담당관(564-3448)

행사 CATV 다솜방송에서 PC 축제 개최

케이블TV의 교육전문 채널인 다솜방송이 6월 3일부터 6일까지 3일간 한양대학교 체육관에서 PC 축제가 열린다.

'FUN & LEARN'이란 주제(가칭)로 행해질 이번 행사에는 PC와 관련된 업체들의 다채로운 상품홍보 포스터 및 기업홍보 포스터 전시와 뛰어난 아이디어와 디자인을 볼 수 있는 'PC 포스터전'과 LG전자에서 주최하는 제2회 멀티미디어 공모전의 수상 작품을 수상자의 현장 설명과 함께 직접 관람할 수 있는 '멀티미디어관'이 열린다.

또 PC를 잘 다루지 못하는 대학생들에게 PC에 쉽게 접근할 수 있는 '펜티엄 카페'가 유치되고, 컴퓨터 미니 콘서트 무대, 컴퓨터 뮤직 시연, PC 영화상영, 등의 특별 이벤트도 준비되어 있다.

전시공간내의 유효공간을 이용해 다트경기, 미니 농구대회, 컴퓨터 게임, 컴퓨터 사주풀이, 메이크업 쇼 등 다양한 프로그램도 준비된다고 한다.

문의처 : (02-785-6541~2)

하드웨어 현대전자, 하드디스크 본격 생산

현대전자가 최근 미국 맥스터(Maxtor) 사와 하드디스크 드라이브 협력생산에 관한 계약을 체결을 맺고 8월부터 본격적으로 생산에 돌입한다. '93년 맥스터 사와 전략적 협력관계를 구축한 동사는 금년 초 자재사업부를 신설했다. 그리고 지난 4월에는 대영전자로 부터 이천 공장을 인수를 해서 생산설비를 갖추고 1천 2백여명의 인력을 투입하였다. 이로써 현대전자는 셈틀용 2.5인치와 3.5인치 하드디스크 50만개를 생산하고, 내년부터는 분기당 1백만개를 생산, 연간 4백만개를 맥스터 사에 수출하게 된다. 이로 인해 맥스터 사는 총 7천만대(175억 달러)가 예상되는 하드디스크를 세계시장에서 11%를 공급할 것으로 예상되며, 그 물량 중 절반을 이곳에서 생산, 수출하게 된다.

문의처 : 현대전자 (02-398-4336)

세련된 모습의 SCSI-2의 하드 디스크

하드웨어 126게임 내장형 게임기 「TV BOY」 탄생

반도체를 이용한 전자완구를 제조 수출하는 닉스전자가 유.무선 TV게임기 「TV-BOY」를 내놓았다.

TV-BOY는 TV게임기의 사용연령이 낮아지는 추세에 발맞춰 교육적인 게임 내용을 담은 3 8세의 유아 전용 게임기이다.

이 게임기는 TV화면과 일정 거리를 떨어져서 사용할 수 있도록 무선화 시켰으며 게임기 안에 126가지 게임을 내장시켜 별도의 게임팩을 꽂아 사용하는 불편함을 없앴다. 또 게임기 본체가 조이스틱과 프로그램의 기능을 동시에 갖추고 있으며 크기도 작고 무게도 가벼워 유아들이 사용하기에 용이한 것이 특징이다. 가격은 68,000원이다.

문의처 : 닉스전자 (02-551-3891~8)

소프트웨어 「모래시계」 CD ROM으로 출시

올해초 SBS 특별기획 작품으로 방영됐던 모래시계가 CD ROM 타이틀로 거듭난다. 국내 게임제작 및 유통업체인 한겨레정보통신에서 만든 이 CD ROM은 드라마 모래시계를 8부작으로 재구성했으며 등장인물별로 명장면과 주제음악을 감상할 수도 있다. 이외에도 드라마 제작과정과 NG장면, 그리고 제작진 인터뷰 등이 들어있다.

이 CD ROM타이틀을 구동하려면 IBM PC 486SX이상 기종과 8메가 이상의 메모리, 그리고 2배속 CD ROM드라이브가 필요하다. CD ROM2장으로 구성됐으며 가격은 44,000원이다.

문의처 : 한겨레정보통신 (02-3452-7234)

업체 현대, 아케이드용 스화시리즈 최신작 출시

현대전자는 아케이드용 「슈퍼 스트리트 화이터 더 무비」를 6월 10일 발매하기로 확정했다. 이번 출시작은 시리즈 제 5탄으로 기존 시리즈와는 달리 영화 「스트리트 화이터」에 나온 등장 인물들을 실사처리하여 만든 격투게임으로 E3쇼에서도 호평을 받을 정도로 여러나라에서 인기리에 발매 중이다.

현대전자의 관계자는 게이머들에게 친숙한 불랑카같은 상상적인 캐릭터가 나오지 않는 대신에 캡틴 사와다 같은 독자적인 캐릭터가 새롭게 등장하여 그동안 「2」편 이후 시들했던 인기를 충분히 극복할 수 있을 것이라고 밝혔다.

한편 이 게임은 새턴이나 플레이스테이션용으로도 발매될 예정이다.

문의처 : 고봉산업(706-8602)

챔프정보국

행사 E3, 「엔터테인먼트」구호아래 헐리우드, 게임소프트, 컴퓨터 메이커 총집결

세계 엔터테인먼트 산업의 현주소를 가늠할 수 있는 대축제인 E3(일렉트로닉 엔터테인먼트 엑스포)가 지난 5월 11일부터 13일까지 미국 LA컨벤션센터에서 개최되어 풍성한 게임 화제를 뿌렸다. 이번 전시회는 세계 300여개 게임, 영화, 관련기기 업체등이 새로운 CD타이틀을 비롯 다양한 소프트 신제품들을 출품, 향후 엔터테인먼트산업에서 자사의 위상을 부각시키려는 각 업체들의 열기로 전시장을 가득 채웠다.

그러나 비디오 게임업체들의 참여수는 지난 1월 라스베가스에서 열렸던 CES에 비해 현저히 줄어들어 비디오 게임업계의 침체를 반영했다. 이 쇼에 참가한 비디오 업체들로는 닌텐도, 소니, 세가, 3DO, 필립스 등 이른바 차세대 게임기 시장의 승자를 가리려는 차세대기 메이커들과 규모가 큰 서드파티인 캡콤, 어클레임 등이 이번 행사에 참여했다.

이번 행사의 특징은 지난해 까지만 해도 디지털 엔터테인먼트 산업 참여를 관망하던 헐리우드 기업들이 일제히 참여했으며 전통적인 컴퓨터 메이커인 IBM, 애플, 마이크로 소프트사 등도 타이틀 사업에 나서기 시작했다는 것이다. 또 PC게임 개발에 나서는 등 비디오 게임, PC게임, 영화 제작업체라는 뚜렷한 영역구분이 없이 엔터테인먼트라는 포괄적인 어휘안에 일렬종대로 집결하는 모습을 보였다. 이밖에도 미개척 시장의 발굴을 위해 여성들도 끌어들일 수 있는 다양한 타이틀이 출품되어 눈길을 끌었다.

행사 장난감쇼, 세가의 자축 무대

세계 비디오 게임산업의 미래를 살펴볼 수 있는 「'95 동경 장난감쇼」가 지난 6월 2일부터 5일까지 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 개최됐다.

"건전한 정신으로 게임을 즐기면 미래는 밝다"라는 캐치프레이즈를 내건 이번 쇼에는 닌텐도, 세가, 소니의 차세대 게임기를 필두로 100여개의 게임 제작사들이 참가하여 비디오 게임시장의 제 2의 전성기를 맞이한 듯한 활기찬 모습을 보였다.

특히 이번 쇼에는 지금까지 가장 넓은 부스를 확보했던 닌텐도가 세가에게 그 자리를 양보하는 큰 이변을 낳았다. 세가는 전례없던 규모와 기획을 통해 자사의 새턴, 일본 빅터의 V새턴, 히타치의 하이새턴 등 새턴 패밀리와 함께 100만대 돌파의 주역, AM2연의 최신작 「버철캅」과 「버철화이터」, 「버철화이터2」를 공개하여 게임 관계자의 관심을 집중시켰다. 또한 행사 기간동안 「데이토나 USA」 경진대회를 개최하여 장사진을 이뤘다.

한편 닌텐도는 20여대의 버철보이를 설치하여 진정한 의미의 '새로운 게임기' 버철보이의 홍보에 열을 올렸다. 그러나 가장 관심을 모았던 64비트 머신 '울트라 64'가 공개되지 않아 다소 아쉬움을 남겼다.

차세대 게임기 '플레이 스테이션'의 발매를 통해 본격적으로 게임시장에 진출한 소니는 풍부한 소프트로 게이머들의 눈길을 모았다. 이번 장난감쇼를 통해 제 1차 차세대기 전쟁은 일단은 세가의 승리로 돌아갔으며 울트라 64가 등장하기 전까지는 세가의 독주가 계속될 것임을 암시해 주었다.

업체 닌텐도, 레어사에 개발비 10억엔 투자

닌텐도가 본격적인 세계 게임시장 공략을 위해 영국 '레어'사에 10억엔을 투자한다. 레어사는 닌텐도와 협력하여 슈퍼컴보이용 「슈퍼 동키콩컨트리」를 개발했던 제작사로 첨단 그래픽 기술과 뛰어난 기획력으로 잘 알려져 있으며 95년말에 발표될 울트라 64용 「킬러 인스팅트」도 제작중에 있다.

닌텐도의 대규모 투자는 전부터 긴밀한 협력 관계를 맺고 있던 레어사가 닌텐도의 모든 하드웨어, 울트라 64 · 버철보이 · 슈퍼 패미컴 · 게임보이 등을 지원하는 소프트를 제작, 공급한다는 것을 의미하며 일본의 스퀘어나 에닉스처럼 닌텐도에 직속하는 서드파티가 되는 것임을 암시하고 있다.

최근 미국에서 히트를 기록하고 있는 「킬러 인스팅트」. 현재 레어사는 이 게임을 울트라 64용으로 개발중에 있다

신상품 재규어로 버철리얼리티를 즐긴다

아타리의 64비트 머신 재규어로 버철리얼리티를 체험할 수 있는 주변기기, 헤드마운트 디스플레이 키트(이하 HMD)가 발매된다. 버철리얼리티 시리즈로 유명한 '버철리얼리티'사가 개발중인 이 HMD는 아래의 사진처럼 머리에 장착하여 전용 콘트롤러를 사용하여 집안에서도 버철 리얼리티의 세계에 빠져 들 수 있는 것으로 12월 발매를 목표로 제작중에 있으며 가격은 350달러 이하가 될 것이다. 그리고 이 HMD(이름은 아직 정해지지 않았다)를 위한 소프트도 버철 리얼리티사에서 개발중이며 버철리얼리티사의 노하우를 활용한 3D 그래픽의 사실적인 영상 소프트가 될 것으로 예상된다.

생생한 버철리얼리티 공간을 즐길 수 있는 재규어용 HMD 키트

이 게임은 버철 리얼리티의 게임, 「존 헌터」. 버철리얼리티 2000'에서 즐겼던 소프트가 이식될 가능성이 높다

업체 세가 채널, 캐나다에서 방송 개시

세가 오브 캐나다(이하 SOC)는 CATV(케이블 TV)를 사용해서 세가의 소프트를 소개하는 통신 서비스. '세가 채널'을 오는 6월부터 캐나다 전역에서 실시한다.

95년 6월, 개국한 SOC의 세가 채널은 CATV 회선을 통해 다양한 소프트 자료를 받아 볼 수 있는 것으로 일본내에서 실시되고 있는 것과 거의 동일하다.

슈퍼패미컴이 강세를 보이는 일본과는 달리 메가 드라이브가 꾸준한 인기를 모으고 있는 캐나다 에 이 채널이 개국됨과 동시에 캐나다의 게임팬들은 세계 각국의 세가에 대한 소식은 물론 새로 나온 게임 소프트 소개, 게임을 진행하다 막히는 곳을 푸는 방법 등 다양한 정보를 신속하게 받아 볼 수 있게 됐다.

행사 마이크로 컴퓨터쇼 '95, 차세대기의 두뇌 집결

지난 4월 18일부터 21일까지 3일간에 걸쳐 일본 동경 유통센터에서 CPU(중앙연산처리장치)에 사용된 최첨단 마이콘 칩을 한눈에 볼 수 있는「마이크로 컴퓨터쇼 '95」가 개최됐다.

하드웨어의 미래를 좌우할 칩들이 한자리에 모인 이 쇼에는 최근 고성능칩을 사용하여 개발된 차세대 게임기는 물론 개발중인 하드웨어들이 전시되었다.

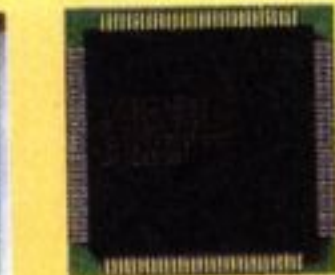
이 쇼에서 가장 많은 관심을 모은 것은 히타치의 'SH-2'로 이것은 세가 새턴과 히타치의 하이 새턴에 탑재된 32비트 CPU로 알려져 있다. 히타치의 부스에서는 두대의 하이 새턴을 설치하여「버철화이터」를 직접 플레이해보거나 포토 CD를 감상할 수 있게 하여 SH-2의 성능을 과시하였다. 또한 최근 개발이 완성된 SH시리즈 최신판인 'SH-3'가 공개되어 새턴을 능가하는 새로운 차세대기의 탄생을 예고했다.

한편 일본 PC를 대표하는 NEC 부스에서는 PC-FX에 탑재된 32비트 CPU인 'V810'도 전시되어 히타치의 부스와 경쟁을 벌이는 듯한 모습을 보였다.

총 31개 업체가 참가한 이 쇼는 현재 보급되어 있는 것보다 몇배의 능력을 수행할 수 있는 미래형 하드웨어를 점쳐볼 수 있는 의미있는 자리였다.

히타치 : SH-2칩을 탑재한 히타치의 하이 새턴이 전시되어 많은 관람객의 발길을 멈추게 했다

SH-2 : 새턴에 탑재된 칩

SH-3 : SH 시리즈의 최신판

V810 : PC-FX에 탑재된 칩

NEC : 모니터를 통해 V810을 설명하고 있는 NEC 부스

행사 버철 화이터, 94년 최우수 소프트로 선정

지난 4월 25일, 일본 요미우리 신문사에서 열린「일본 소프트웨어 대상 '95」에서「버처화이터」가 엔테테인먼트 부문 94년 최우수 소프트로 선정되었다. 또한 MVP상은 버철화이터를 개발한 AM2연의 스즈키 유씨가 수상하여 한 소프트로 두개의 상을 거머쥔 최초의 시상식이 되었다. 이번 시상을 통해 94년 게임 소프트의 혁신을 가져온 AM2연의「버철 화이터」의 인기와 기술력이 공식적으로 입증되었다.

또한 엔터테인먼트 부문 우수 소프트상은 스퀘어, 남코, 코나미, 닌텐도가 지난해에 이어 또 다시 선정되어 꾸준히 우수한 소프트를 내놓고 있음을 확인시켜 주었다.

업체 실리콘 그래픽스, 「SPACE VISION」 개설

지난 6월 1일, 일본 실리콘 그래픽스는 히비야의 가든 플레이스 타워에 최첨단 컴퓨터 그래픽을 구사한 3D 그래픽의 세계를 체험할 수 있고 실리콘 그래픽스의 워크 스테이션 '인디'를 사용해 볼 수 있는 공간, 「SPACE VISION」을 개설했다. 실리콘 그래픽스의 컴퓨터로 제작한 최신 CG영상을 체험할 수 있는 「Theater MAYU」는 헬리콥터를 조종하는 비행 시뮬레이션, 경주 시뮬레이션은 물론 우주 비행사들이 사용하는 스페이스 셔틀 등의 다채로운 CG를 거대 스크린을 통해 체험할 수 있게 해 준다. 또한 워크스테이션 '인디'를 필두로 다양한 실리콘 그래픽스의 제품들이 전시되어 체험할 수 있는 공간도 마련되어 있다.

소식 이란에 최초의 게임센터, [게임월드] 오픈

지난 3월 20일, 이란의 수도 테헤란에 최초의 게임센터 [게임월드]가 문을 열었다. 이 게임월드는 원래 창고였던 곳을 일본의 '아토전자공업'과 이란 정부가 제휴하여 건설한 국영시설로 게임 센터를 국가가 직접 나서서 개설한 것은 이번이 처음 있는 일이다.

이란 정부가 게임센터를 개설한 이유는 청소년 인구 비율이 40%에 달함에도 불구하고 종교상의 이유로 대부분의 청소년 오락들이 금지되어 있기 때문에 정부 차원에서 청소년 선도에 앞장서고 여기서 얻어지는 수익으로 더 많은 공간을 확보하기 위해서이다. 게임월드는 정부요인 전용, 여성 전용 코너가 따로 마련되어 있고 게임센터 내에 예배실도 마련되는 등 전례에 없는 독특한 형태를 취하고 있다.

챔프 독자 확성기

이 코너는 독자의 고민, 불만사항이나 기쁨 등을 함께 나누는 코너입니다. 봄의 햇살처럼 따뜻한 마음을 나누는 자리입니다. 독자 여러분이 보내주신 사연은 성의껏 답변해 드리겠습니다.

PC게임지 멋지게 나오길 기대

저는 고려대 2년 재학중인 학생입니다. 저는 과외를 가르치는 고소득자라 매달 여러 게임지를 구독하고 있습니다. 챔프가 창간준비중인 PC게임지에 의견이 있습니다.

챔프의 PC게임지는 부디 외국잡지를 그대로 번역하지 않도록 해주십시오. 또 앞으로의 게임은 CD위주이므로 FD에 너무 치우치지 않도록 해주십시오. 게임지의 이름은 '게임윙'이 어떨까요? 멋진잡지가 되기를 기대합니다.

■송동혁/

동혁군의 조언 감사드립니다. 동혁군이 제안해준 게임지 이름 '게임윙'도 좋지만 새로 나올 게임지의 이름은 「PC챔프」로 정했답니다. 아울러 PC챔프는 미국PC게임전문지중 가장 많이 팔리고 가장 인기있는 「PC게이머」라는 잡지와 독점기사제휴를 체결했습니다. 물론 동혁군 의견대로 그대로 베끼는 잡지가 되지않을 것은 약속드릴 수 있습니다. 빠른 정보를 받기 위한 것이며 국내 실정에 맞는 기사가 더 많게 될 것입니다. 또 국내 개발 게임은 아직 FD위주이지만 외국은 CD위주로 가는 추세를 알고 있으므로 양쪽을 균형있게 다룰 것입니다.

갤러리의 규격제한 불만

저는 챔프에 불만 한가지를 가지고 있습니다.

다름아니라 챔프 아트갤러리에 그림을 그려보낼 때 엽서에 그려보내야 하는데 그림그릴 수 있는 자리가 작아서 그리기가 어렵습니다. 또 챔프의 애니메이션 코너에 나오는 내용은 어디서 자료를 구하는지도 알고 싶어요.

PS. 이미자님의 결혼을 축하드립니다.

■이경진/서

챔프 아트갤러리에 참여하기 위한 그림크기 규격은 엽서 크기입니다. 공정한 심사를 위하여 크기를 통일해야 하는데 엽서크기가 가장 편리하고 독자들에게 부담을 안준다는 차원에서 지요. 그전에는 규격이 없었기 때문에 엽서크기에서부터 엽서 32장을 연결한 크기로 보내준 사람 등 다양하게 응모했었답니다. 크게 그려 보내주시면 정성은 갸륵하지만 내용이 안좋으면 안뽑힐 수도 있고 그렇게 될 경우 너무 시간낭비를 하는 것이 됩니다. 작아서 그리기 어려울지 몰라도 다른 사람들도 같은 조건이니 정성껏 그려 보내주세요. 또 애니메이션에 나오는 자료는 회사보안상 공개가 곤란합니다. 아울러 이미자님이 결혼 축하해줘 고맙다고 전하랍니다.

일석 삼조 CD 멋있었어요

너무 좋군요. 50메가에 육박하는 동영상이 잘 돌아가는 게 신기했습니다. 이 타이틀을 만드신 우춘리명인께 감사의 뜻을 전합니다. 그런데 문제는 「제 컴퓨터=돌컴」가 문제인 것같아요. 너무 느려서 확 펜티엄으로 갈아버릴까요. 아니면 좀 더 기다렸다가 686으로 업그레이드 할까요. 아무래도 판단은 현명하신 독자확성기 담당자에게 넘깁니다.

■김신영/

일석삼조 CD를 칭찬해주시니 어깨가 무겁군요. 앞으로도 좋은 부록을 기획, 제공해보도록 하겠습니다. 신영군이 내주선 펜티엄이냐 686이냐 하는 숙제는 무척 부담스럽군요. 그러나 일반적으로 PC를 새로 구입할때 전문가들의 조언은 '3년간 별무리 없이 쓸 수 있는 기종을 택하라'는 것입니다.

따라서 지금 당장 업그레이드 기종이 필요한데 686이 탑재된 PC는 빨라야 내년 초에 나올 것입니다. 그런데 언제 나올지 모를 컴퓨터를 마냥 기다린다는 것은 약간 넌센스라고 할 수 있습니다. 따라서 지금 있는 컴퓨터가 386정도로 3년을 사용치 않았고 그런대로 쓸만하다면 몇가지 주변기기를 보강해 686이 나올 때까지 기다렸다가 구입하십시요. 또 지금 있는 컴퓨터가 286정도로 3년 이상 사용했고 게임을 돌리기에 너무 버벅거린다면 지금 펜티엄 이상을 구입, 3년간 사용하시고 그때 새로 나올 786(?)을 구입하시는 것이 현명할 것이라고 생각됩니다.

제주도 독자도 무시하지 마세요

전 육지와 떨어진 제주에 사는 국교 6년생입니다.

저는 챔프광인데 매번 여러 코너에 응모하지만 너무 먼 지역에 있어서인지 실어주지를 않습니다. 그래서 화가나 챔프를 안사려해도 챔프를 보지않으면 웬지 허전해서 꼭 사보게 됩니다. 그런데 챔프를 산 어느날 방안에 두었던 챔프가 다보지도 않았는데 사라져버렸습니다. 그래서 엄마에게 여쭤보니 엄마는 화를 내시며 저를 죽도록 때리셨습니다. 그러더니 엄마는 미안하신지 책값을 다시 주셨습니다. 저는 곧장 서점으로 달려가 챔프를 구입하려 했지만 매달 3권밖에 갖다놓지 않는 서점에

챔프가 아직 남아있을리 만무했습니다. 그래서 저는 독자확성기에 다음과 같이 요청합니다. 1. 겜훈장에 보낸것 모두 실어주기 2. FF6공략집 만들어 줄것 등등등…

I LOVE CHAMP

■김입호 /

챔프 땜에 죽도록 맞았다니 괜히 미안한 감이 드는군요. 챔프 때문에 고초를 겪으시고 박해(?)를 받으시다니… 인호군! 평소에 공부도 열심히 하신 후 게임을 즐기고 챔프도 보셨으면 하고 부탁드립니다.

아울러 요청하신 항목에 대해 답변을 해드리면 1. 겜훈장 코너는 정말 인기코너로 많은 엽서가 폭주하고 있습니다. 따라서 부득이 선별하여 질문에 답해드리오니 양해있으시길 바랍니다. 2. FF6공략집 만들어달라는 요청은 저희 잡지사 사정상 쉬운 일이 아닙니다. 공략집을 만드려면 일정부수 이상 판매가 되어야 하는데 FF6는 옛날 게임이라 일정부수가 판매되지 않는답니다. 따라서 FF6공략을 천리안 GO CHAMP코너의 자료실난에 올려놓았으니 그곳에 가셔서 자료를 받으시기 바라고 만약 PC통신을 하지 않는다면 주변 PC통신을 하는 친구에게 부탁해 FF6공략을 프린트해 보시기 바랍니다.

차세대 게임기가 갖고 싶어요

저는 현재 국민학교에 다니고 있습니다. 그런데 최근 차세대게임기가 갖고 싶어서 공부를 열심히 해서 성적을 올렸지만 소용이 없었어요. 슈퍼컴보이를 갖고 있기는 하지만 재미있지 않고 하여간 차세대게임기를 갖고 싶어요. 생일이 다가오는데 아버지께서 게임기를 사주시겠다고 하셨지만 어머니가 반대를 하십니다. 제 고민을 해결해 주세요.

■박재범/

재범군은 무척 부러운 환경을 갖고 있군요. 차세대 게임기 가격은 50만원을 넘는 고가인데 어머니께 사달라고 말이라도 해볼 수 있는 환경이라니 부럽습니다. 50만원이라는 금액은 청년인 제게도 큰 돈입니다. 국교생에게는 1달간 열심히 일해서 받는 댓가로 만져 볼 수 있는 큰 돈이지요.

그런 큰 금액을 들여 국교생 자녀에게 쉽게 게임기를 사주실 부모님은 그리 많지 않다고 생각됩니다. 그리고 현재 재범군은 슈퍼컴보이라는 16비트기종이라도 있으니 현재에 만족하는 것이 좋을 듯 싶습니다. 차세대기는 재범군이 중학교에 들어간 후 매우 칭찬받을 만한 일을 한 후 한번 말씀드려보세요. 아쉽지만 참고 기다릴줄 아는 인내심과 자제력은 큰 인물이 되기위해 반드시 지녀야할 덕목입니다.

PC엔진도 다루어 주세요

저는 챔프에 가장 큰 불만이 챔프에서 PC엔진을 거의 다루지 않는다는 점입니다.

PC엔진코너를 만들어 명실공히 최고의 게임지라는 위치에 걸맞게 배려해주었으면 합니다.

■최민식/대구 광역시 신천4동 390-2

민식군에게는 정말 죄송한 마음 금할 길이 없군요.

PC엔진은 좋은 게임기종임에도 불구하고 NEC사의 영업전략실패로 일본내에서도 점점 그 자리를 잃어가고 있습니다. 그렇다보니 게임소프트 판매가 부진해 이상하게 야한 게임들을 만들기도 하고 점점 안타깝게 돼가고 있습니다. 챔프에서도 PC엔진 유저를 위하여 약간이나마 페이지를 할애해 다루고 싶지만 현재 차세대를 많이 다루어달라는 독자들의 목소리가 워낙 크고 지면이 제한되어 있어 그렇게 배려하기가 무척 어렵습니다. NEC사에서 직접 저희에게 혜택을 주고 직접 요청하지 않는 한 곤란합니다. 백번사죄드려 용서를 구합니다.

한 기종만 다루는 잡지는 왜 만들지 않나요

국내에는 왜 한 기종만을 다루는 잡지를 만들지 않나요.

일본처럼 슈퍼패미컴, 메가드라이브, 새턴, 플레이스테이션 등 다양하게 나오면 좋을텐데요.

■이명수 /

한 기종만을 다루는 잡지가 없는 가장 큰 이유는 아직 그 한 잡지를 만들어 채산성을 맞출 수 없기 때문입니다. 현재 PC게임분야는 독립적인 잡지가 나와도 광고페이지도 어느 정도 있고 책을 사보는 사람도 꽤 되기 때문에 별도 잡지가 가능하지만 슈퍼컴보이나 슈퍼 알라딘보이 또는 플레이스테이션 등은 독립적인 잡지가 나와도 그 기종에 관련된 광고만 받아야 하기 때문에 광고도 많지 않고 판매도 크게 되지 않아 어떤 회사도 손해를 보기 때문에 창간한지 얼마되지 않아 그 회사는 책을 못내든가 쓰러지게 됩니다. 독자 여러분들이 가끔 광고가 많다고 불평을 해도 광고는 그 책이 계속 나올 수 있게 만드는 커다란 힘이 됩니다. 광고주들은 많이 팔리는 잡지, 인기있는 잡지에 광고를 게재하고 싶어하기 때문에 한 기종만 다루어서는 그 기종 독자들만 사보므로 판매되는 부수가 한정이 되어 광고주들이 외면하게 되지요. 만일 광고가 없이 챔프정도의 부록을 내는 잡지는 정가가 7-8,000원은 되어야 채산성이 맞습니다. 광고가 어느정도 되지 않아서는 한 기종만을 다루는 잡지는 생겨나지 못합니다.

따라서 한 기종만을 다루는 잡지가 아직 없는 이유는 한 기종 광고 만으로는 채산성을 맞출 수 없기 때문입니다.

기타 사연 및 질문의 답변

Q 네모네모로직 3편을 발간할 계획은? - 서울에서 병창

A 금년내로는 없습니다.

Q 울트라 64발매일 및 특징은? -안산 김인규

A 이번호 기사에 실려 있습니다.

Q 버그코너 이제는 폐지하는게 어떨지? - 동작구 조풍호

A 아직 좋아하는 독자가 너무 많으므로 다음번 지면 개편 때 검토해 보도록 하겠습니다.

Q 시나리오 공모는 언제 합니까? 함양군 민영규

A 창간 3주년호때 할 계획입니다.

이외에도 독자 여러분의 따듯한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 사연들이 많이 있었으나 지면관계상 실리지 못했습니다.

이 점 죄송스럽게 생각합니다. 사연을 보내실 분은 서울 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 (독자확성기 담당자 앞)으로 엽서나 편지를 보내주세요.

PC 통신을 이용하고 계신분은 PC 통신으로도 사연을 받습니다.

ID:champg(지면 관계상 원하는 말이 실리도 못하는 경우도 있습니다. 양지 바랍니다.) 게재된 분께는 다음호 책 1부를 보내드립니다.

국내 히트 게임 차트

독자 인기 TOP 10

1 제 4차 슈퍼 로보트 대전 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 반프레스토
- 시뮬레이션
- 14,300엔
- 24M

2 슈퍼 동키콩 컨트리(→)
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션
- 12,500엔
- 32M

3 크로노 트리거 (NEW)
- 슈퍼컴보이
- 스퀘어
- 롤플레잉
- 11,400엔
- 24M

4 철권 (↗)
- 아케이드
- 남코
- 대전 액션

5 아랑전설3 (NEW)
- 네오지오
- SNK
- 대전액션

순위	게임	기종	제작사	장르
6	프론트 미션 [↘]	슈퍼컴보이	스퀘어	시뮬레이션
7	화이널 환타지6 [↗]	슈퍼컴보이	스퀘어	롤플레잉
8	브레스 오브 화이어2 [↘]	슈퍼컴보이	캡콤	롤플레잉
9	버닝 히어로즈 [↗]	슈퍼컴보이	에닉스	롤플레잉
10	레이디 스토커 [→]	슈퍼컴보이	타이토	액션.RPG

* 독자 인기 TOP 10 순위는 1995년 4월 7일부터 5월 6일까지 도착한 독자 엽서(60%), 용산 게임 매장의 판매 통계(20%), 동시 발매 소프트(20%)를 토대로 작성한 것입니다.

기대 소프트 TOP 10

1 드래곤 퀘스트6 (↘)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격 미정
- 32M

2 이스 5 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 액션 · RPG
- 팔콤
- 9,800엔
- 미정

3 스타폭스2 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 슈팅
- 닌텐도
- 가격 미정
- 미정

4 라이트 크루세이더(↗)
- 슈퍼 알라딘보이
- 세가/삼성
- 액션 · RPG
- 미정
- 16M

5 떠돌이 시렌 (↗)
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 춘소프트
- 가격 미정
- 미정

순위	게임	기종	제작사	장르
6	심시티 2000[↘]	슈퍼컴보이	이메지니아	시뮬레이션
7	월드 히어로즈 퍼펙트[↗]	네오지오	SNK	대전 액션
8	택틱스 오거[↗]	슈퍼컴보이	퀘스트	롤플레잉
9	에메랄드 드래곤[↘]	슈퍼컴보이	미디어웍스	롤플레잉
10	루인암[↗]	슈퍼컴보이	반다이	액션 · RPG

* 기대 소프트 TOP 10 순위는 아직 발매되지 않은 게임에 대한 애독자 여러분의 의견을 수렴하여 작성한 것입니다.

일본 인기 게임 TOP 5

순위	게임	기종	장르/제작사		가격	용량
1	크로노 트리거 (→)	슈퍼컴보이	롤플레잉	스퀘어	11,400엔	24M
2	프론트 미션 (↗)	슈퍼컴보이	시뮬레이션	스퀘어	11,400엔	24M
3	실황 파워풀 프로야구2(NEW)	슈퍼컴보이	코나미	스포츠	9,980엔	20M
4	화이널 환타지6(NEW)	슈퍼컴보이	스퀘어	롤플레잉	11,400엔	16M
5	마법진 구루구루(NEW)	슈퍼컴보이	에닉스	롤플레잉	10,800엔	

미국 인기 게임 TOP 5

순위	게임	기종	제작사	장르
1	슈퍼 동키콩 컨트리 (→)	슈퍼NES	미국 닌텐도	액션
2	버철화이터 (↗)	아케이드	세가	대전 액션
3	모탈컴배트2 (↘)	제네시스	어클레임	대전 액션
4	소닉 & 너클즈(NEW)	제네시스	세가	액션
5	어스왐 짐 (NEW)	제네시스	타카라	액션

주목 소프트

워록(WAR LOCK)

슈퍼 알라딘보이/액션/어클레임저팬

환타스틱 영화 『워록』를 기초로 한 횡스크롤 액션 게임. 주인공은 자신의 숙적인 고대세계 악마의 아들 워록과 싸우기 위해 각지에 흩어져 있는 룬의 돌을 모아야 한다. 몬스터들의 울음소리 등 효과음이 음산한 분위기를 연출한다.

데어 랑그릿사

슈퍼컴보이/시뮬·RPG/메사이아

이번 랑그릿사 시리즈에서는 공략에 중요한 역할을 하는 "용병 시스템"이 더욱 강화됐다. 필드와 삼림, 수상 등 각각의 지형 효과가 설정됐고 지형에 따라 결정된 이동 소비도가 유니트에 영향을 준다.

* 일본 인기 게임 TOP 5 순위는 게임챔프와 기사특약을 맺고 있는 『더 슈퍼 패미컴』, 『새턴 매거진』과 일본 현지 특파원의 조사를 기초로 산출한 것입니다.

* 미국 인기 TOP 5 순위는 미국의 유명 게임지들과 미국 현지 특파원의 조사 결과를 토대로 작성했습니다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈! 나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP 10 순위와, 기대 소프트 TOP 10 순위를 맞추시는 분중 1명을 추첨하여 슈퍼컴보이 1대를 드리고 2명을 추첨하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다
(마감은 매달 18일까지이며 전화번호를 기재하지 않으면 자동 탈락되오니 유의하시기 바랍니다)
정답은 애독자 엽서 '텔레파시 순위 알아맞추기'정답란에 기재한 후 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 [순위 알아맞추기] 담당자 앞으로 보내주세요

◉ 6월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

명인의 게임평가

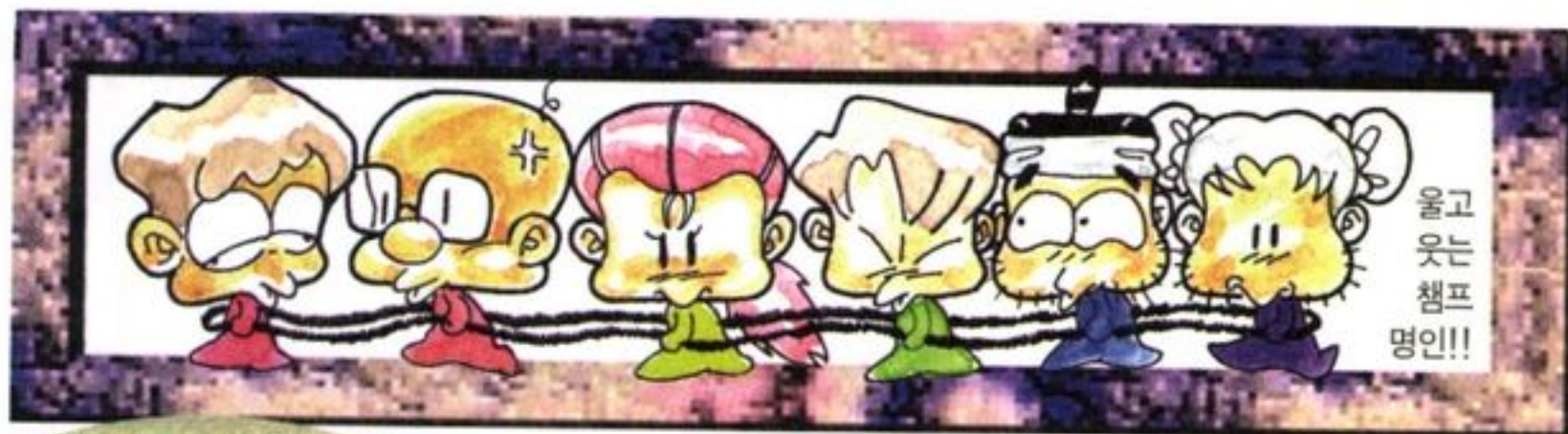
지난호 처음 선보였던 파워 그래프의 호응은 괜찮았습니다. 역시 할머니들도 알아보더군요. 또한 챔프 명인들이 정해놓은 개성적인 점수들도 많은 도움이 됐다고들 합니다. 그럼 이번달 게임평가는 과연 어떨까요?

울고 웃는 챔프 명인!!

파워 그래프

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

1. 매니어도
2. 오리지널성
3. 밸런스
4. 조작성
5. 사운드
6. 그래픽

차트를 보려면!

챔프 명인들의 이모저모

액션 / 슈팅

손수달

"어이~ 싸장님 입사한 지 열흘하고도 삼일이 지났는데 팀장 자리 하나 주쇼!" 거들먹거리며 던진 한마디 때문에 사장님의 노여움을 산 손수달은 그 벌로 명인들의 봄여행에 참가하지 못했다. "육지 사람들은 징말 너무혀! 내가 뭘 잘못했다능겨?" 쯧쯧... 아직도 정신을 못차린 손수달. 이번엔 여자 친구인 현주달까지 손수달의 고자질에 격분한 나머지 회사로 달려와 항의하는 사태가 벌어졌다. "도대체 우리 수달씨가 뭘 잘못했다는 거예유? 까맣다구 깔보는 거예유?" 오~ 논개보다도 2배는 당찬 저 여인네의 허리띠에 챔프명인 박살나는도다.

김또깡

완벽한 챔프를 만들기 위해 철야작업을 한다는 그럴듯한 핑계를 대고 편집장 자리에 앉아 게임을 즐기던 김또깡이 그만... 깜빡 잠이 들고 말았어요! 문득 잠에서 깬 김또깡은 바지가 축축해진 것을 알고 소름이 끼치기 시작했다. "으악! 내 나이가 몇인데..." 다행히도(?) 범인은 침이었다. 근데 침이 뚝 떨어지는 그 순간, 마치 원효대사처럼 깨달음을 얻은 김또깡 가라사대, "모든 것이 부질없나니, 공수레 공수거 하면 피차일반이라... 오~ 과연 김또깡은 속세에서의 이킹에 대한 사랑을 버리고 해탈의 경지에 오른 것이란 말인가!

트루 라이즈

제작사	어클레임 저팬
발매일	95/4/28
가 격	10,900엔
기 종	SFC

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1. 2. 3. 4. 5. 6.

음, 드디어 트루 라이즈도 게임으로 나오는군. 아놀드 슈왈츠제네거의 멋있는 액션 장면과 재미있는 모습을 게임으로 볼 수 있다니 벌써부터 손에 땀이 나는 것같다. 근데 아놀드의 모습이 조금은 찐빵같다.

액션영화의 대명사 아놀드 슈왈츠제네거가 주연한 트루 라이즈가 게임으로 등장했다. 화염방사기를 비롯한 강력한 파괴 무기도 6종류나 지원되며 송백정이 환장하는 스키장 스테이지도 등장한다.

로드런너

제작사	세가
발매일	95/4/7
가 격	45달러
기 종	MD

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1. 2. 3. 4. 5. 6.

삐삐~ 로드런너가 내 옆을 지나가는군. 나도 로드런너를 잡으러 서서히 몸을 풀고 뛰어나가야겠지. 소닉보다도 빠른 스피드, 너클스보다도 높은 점프력의 로드런너를 손수달의 초인적.. 아니 동물적인 능력을 발휘해서 잡아야겠다.

쫓기는 로드런너, 쫓는 코요테. 이 게임에서는 만화 「실베스터와 트위티」나 「벅스바니」를 보는듯한 숨막히는 대추격전이 펼쳐진다. 달리는 기차 위에서 벌이는 추격전에서 철로 아래로 뛰어내려 달려갈 때는 정말로 화장실에 달려가고픈 충동을 느낀다.

스타게이트

제작사	어클레임 저팬
발매일	95/5/26
가 격	10,900엔
기 종	SFC

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1. 2. 3. 4. 5. 6.

영화로 접했던 스타게이트를 내 손으로 조작할 수 있다니... 나는 과연 외계인들의 손아귀에서 무사히 탈출할 수 있을까? 영화의 내용을 따르고 있다는 점에선 마음에 들지만 역시 어클레임 저팬답게 잘 만든 게임은 아니다. 한번쯤 해보고 지나칠 정도의 게임이랄까?

스타게이트, 그것은 다른 차원의 머나먼 우주세계로 통하는 또다른 문. 우하하~ 어울리지도 않는 말을 하니까 얼굴이 빨개지는군... 영화를 재미있게 본 사람이라면 몰라도 영화의 유명세만을 믿고 게임을 하려 한다면 머리를 뭔가에 맞은 듯한 기분이 들 것이다.

배틀 타이쿤

제작사	라이트 스텝
발매일	95/5/19
가 격	10,980엔
기 종	SFC

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1. 2. 3. 4. 5. 6.

「배틀 타이쿤」에서는 여자들이 대거 등장해서 몸을 아끼지 않고 싸운다. 으~ 귀여운 것들! 어여쁜 마법과 리얼한 주문들이 내 가슴을 설레게 하는도다. 이거 만화야? 게임이야?

배틀 타이쿤이 PC엔진에서 SFC용으로 파워 업하여 등장했다. 대전 액션 게임으로 9인의 캐릭터중 한 명을 골라 성장시키는 어드벤스 모드가 독특하다. 또 조작성과 게임 밸런스도 높이 평가할 만하다.

롤플레잉 / 어드벤처

이킹

일본 출장을 다녀온 이킹이 드디어 자신의 솔직한 심정을 털어놓았다. "외로운 타국에서 생각나는 사람이 진정한 '행복의 파랑새'랍니다. 바로 그분은..." 이킹은 얼굴이 홍당무처럼 붉어진 채 말을 잇지 못했고 마침내 이킹이 지갑 속에 고이 간직했던 그자의 사진을 공개했다. 과연 사진속의 인물은... 그놈에 대해 다음호에 낱낱히 공개합니다. 기대하십쇼!

송백정

장가도 수습이 있남! '게임, 너를 위해서라면 모든 걸 포기할 수 있구먼. 암, 게임을 사랑하고 게임챔프를 우러러 보는 독자들이 있는데 어떻게 나부터 챙기남' 선을 보면서도 게임을 버릴 수 없다라는 식이였는데 어느날 그의 꿈에 편집장이 나타나 "장가에도 급수가 있는 법. 장가 수습을 떼어야 하느니라". 다음날 아침 "저... 편집장님 신입사원 수습 1년 뗀 것도 힘든데 장가도 수습을 떼어야 하남유"

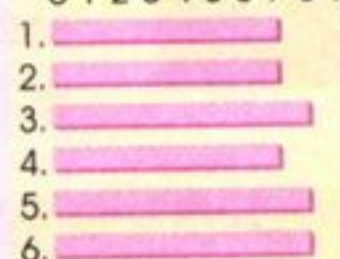
유죄

장 르	어드벤처
제작사	시그너스
가 격	35,000원
발매일	5월 하순

현 추세에 어울리지 않게 뭔가 부족한듯한 어드벤처 게임이다. 그러나 본 게임에 몰입해 본 독자라면 어드벤처 게임 특유의 재미에 푹 빠질 수 있도록 친절하게 제작됐다. 특히 어떤 행동을 하기 위해 아이콘을 사용할 경우 그 아이콘이 어떤 식으로 작용할 것인지 조그만 애니메이션을 사용하는 등 세세한 부분까지 신경을 많이 썼다.

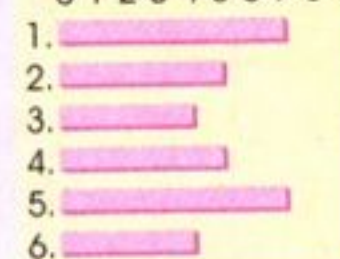
호호호... 이 게임의 특징은 2명의 주인공중 한명을 고를 수 있다는 점이다. 이 점 하나만으로도 이 몸은 행복했다우. 물론 선택한 캐릭터는 여자였겠지? 음... 이거 어드벤처 게임도 해보니까 재미있구먼. 다양하고 흥미로운 게임 스토리가 단연 압권이로세.

폴리스 너츠

제작사	코나미
발매일	95/4/21
가 격	3,800엔
기 종	3DO

3DO의 자존심을 지킨 멋진 소프트! 지금까지 등장했던 3DO의 소프트들보다 훨씬 멋진 그래픽과 스토리가 돋보인다. 게다가 완성판에 가까운 파일로트 디스크이기 때문에 저렴한 가격으로 완성도 높은 게임을 즐길 수 있다는 장점도 있다. 그러나 이 게임의 가장 멋진 곳은 바로 오프닝에서 펼쳐지는 컴퓨터 그래픽!

몇일전에 한 전문필자가 목이 마르도록 '폴리스 너츠'를 찾았다. 물론 게임챔프는 전문매장이 아니라서 구입할 수 없었지만 3DO의 장점을 최대한 활용한 소프트이기 때문에 송백정도 높은 점수를 주고 싶다. 뿐만 아니라 기존 로보트 액션과는 전혀 틀린 그래픽, 번뜻이는 아이디어들이 3DO 유저들을 흥분시키기에 부족함이 없다.

검은 태양2

장 르	롤플레잉
제작사	SSI
가 격	35,000원
발매일	5월 하순

SSI사가 추구하고 있는 진보된 던전 & 드래곤 시리즈(AD&D)의 하나로 제작된 이 게임은 전편의 스토리에 이어 더욱 세련된 환타지 롤플레잉의 진수를 보여주고 있다. 제작사의 이름 만큼이나 상당히 완성도 높은 내용을 자랑하는데 특히 지겨울 정도로 많은 대화량은 플레이어를 완벽한 환상 세계로 인도할 것이다.

SSI사의 게임답게 게임 스토리는 대단히 훌륭하다고 할 수 있다. 특히 롤플레잉 게임의 한계를 극복하기 위해 게임의 자유도를 높인 점은 상당히 칭찬해 줄만하다. 그러나 이 게임을 실행시키기 위해 필요한 짜증나는 기본 메모리 설정과 느려터진 게임 속도는 게임의 재미를 반감시키고 있다.

시뮬레이션 / 스포츠 / 보드 / 퍼즐 / 레이싱

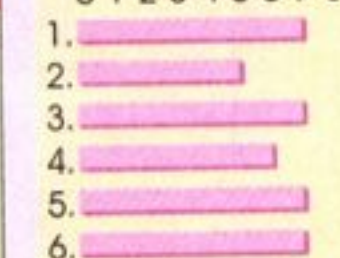
고바위

멋진 옷! 멋진 머리! 완벽한 자금!! 드디어 운명의 5월 20일은 바위 앞에 다가왔다. 삐까번쩍하는 캐주얼을 입고 들어선 G카페... 20분 후에 만나기로 한 여자가 나타났다. 잠시후 그들이 이동한 장소는 3DO프라자! 그곳에서 고바위는 실력을 발휘하여 도전자들을 멋지게 제압하기 시작했다. 즐거운 시간들을 보냈다고 생각한 바위. 그일로 몇일 후에 여자로부터 딱지를 맞았다는데...

우춘리

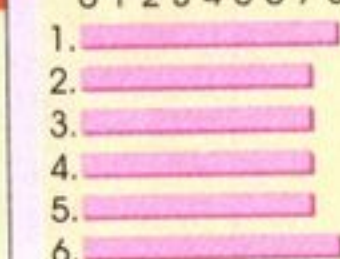
아들 중원이의 백일을 맞이하여 챔프 명인들을 집으로 초대했다. 조금 후 중원 엄마가 열심히 준비한 음식이 나오자 손수달이 눈물을 펑펑 쏟아냈다. 이유인 즉슨 자신의 친구인 물고기들과 육지에 나와 처음으로 사귄 영등포 영계 아가씨가 기름에 튀겨져서 등장했기 때문이란다. 한편 챔프 명인들의 백일 선물인 철사 반지가 맘에 안든 우춘리 패밀리는 극도로 광분, 먹은 것을 모두 토해 놓으라고 요구해 명인들을 경악케 했다.

완전중계 프로야구

제작사	세가
발매일	95/5/26
가 격	5,800엔
기 종	SS

난 언제나 스포츠와는 거리가 멀다. 그래도 슬럼덩크는 만화의 인기 덕택에 재미가 있지만 야구는 도대체가 진지한 면만을 강조하고 있어서 국내에선 그다지 호응이 없는 것 같다. 머리가 큰 나로서도 작은 공을 가지고 노는 것은 정말 참을 수 없다.

후하하~ 야구야 말로 시간을 걸어볼 만한 게임. 특히 나의 마음을 사로잡는 것은 게임 시작 전의 오프닝이다. 국내에서 프로야구 중계를 한번이라도 재미있게 본 경험이 있는 게이머라면 재미있게 즐길 수 있을 게다. 바위의 말은 믿지 말자. 그 녀석은 야구를 원래 싫어하니까.

TV 애니메이션 슬럼덩크

제작사	반다이
발매일	95/4/28
가 격	8,900엔
기 종	MD

빨강머리 강백호의 슬럼덩크를 내 손으로!! 언제나 만화로 접해왔던 초인기 캐릭터들이 총집합했다! SFC용과는 달리 실제 크기의 캐릭터들을 직접 조종하여 농구 경기를 플레이하며 덩크슛 성공시에는 애니메이션에 등장하는 장면들이 재현된다. 우하하! 이것이야 말로 최강의 게임이 아닐까?

금지된 비기 슬럼덩크 작열! 나의 어릴적 꿈은 농구선수였다. 믿든 안든 간에 이 게임을 하면 그 때의 추억이 다시 떠오르는 듯하다. SFC용과는 달리 직접 게임을 풀어나가는 완벽한 스포츠 분위기 연출이 좋았다.

특보 1

NINTENDO ULTRA 64

● 하드웨어편 ① - 닌텐도 「울트라 64」

고기능 저가격 롬카트리지형으로 출격

- 약 250불의 저가격으로 승부 -

닌텐도사는 비밀 병기 「울트라 64」로 차세대기 전쟁 종식을 위해 하드웨어 및 소프트웨어들을 공개하며 출격 카운트 다운에 나섯다. 소니와 세가가 '송백정없는 챔프팀에 김또깡이 왕이다!'라는 챔프 속담처럼 32비트 게임을 발매하여 승승장구하고 있는 동안 조용히 침묵만을 일관하던 닌텐도가 E3 쇼에서 포효의 일성을 터트리며 서서히 일어서기 시작했다. 울트라 64의 발매 시기, 가격, 그리고 독자 여러분이 가장 궁금해 하는 울트라 64의 형태와 그 기능들을 낱낱이 전해드리겠다.

96년 4월, 게임 역사가 바뀐다

지난 5월 11일부터 3일간에 걸쳐 미국 로스엔젤리스에서 개최된 E3 게임쇼에서 닌텐도의 64비트 머신, 「울트라 64」가 최초로 공개됐다.

카트리지 롬 팩으로 제작된 소프트웨어를 플레이할 수 있을 것으로 알려진 「울트라 64」는 96년 4월부터 미국과 유럽에서 발매될 예정이며 발매 가격은 미화로 약 250불(약20만원)미만이 될 것으로 발표됐다.

그러나 왜 1년 후인 96년에 발매가 시작되는 것일까?

소니나 세가처럼 하드웨어의 발매에만 급급, 다양한 소프트웨어를 확보하지 못한 채 발매한다면 그 수명은 길지 못하고 게임 제작사들에게도 큰 부담을 주는 결과를 초래하기 때문에 제작사들에게 우수한 소프트를 만들 충분한 시간을 줄 수 있도록 하기 위해서라고 볼 수 있다. 그리고 1년 후라면 차세대기가 완전히 정착될 일본 시장에서 소니, 세가와 불리한 조건하에서도 승부하겠다는 닌텐도의 자신감이 크게 작용하고 있기 때문이다. 이러한 닌텐도의 도전적인 자세는 이미 차세대기 전쟁에서 적(?)들을 긴장케 하고 있다.

현재 일본에서의 발매는 95년말이나 96년초로 결정된 상태이다. 닌텐도는 지난 5월 5일, 올해 11월 24일부터 3일 동안 마쿠하리 메세에서 개최되는 「초심회」와 96년 1월 5일부터 미국 라스베가스에서 개최되는 CES쇼를 통해 최종 결정판을 공개할 계획이다. 그리고 또 한가지 해결되지 않은 것이 바로 일본내에서의 명칭이다. 「닌텐도 울트라 64」라는 상품명은 미국내에서의 이름이기 때문에 일본에서는 새로운 이름으로 등장할 가능성도 높다. 예를 들어 일본에서 '슈퍼패미컴'이 미국에서는 '슈퍼 네스'로 불리는 것처럼 완전히 다른 이름으로 발매될 가능성이 높다. 그러나 '게임보이'처럼 일본과 미국에서 같은 명칭으로 발매될 가능성도 배제할 수 없다.

이것이 E3에서 공개된 「울트라 64」 본체의 흑백 사진. 상당히 세련된 느낌을 준다

초슬림형 「울트라 64」

롬 카트리지용 슬롯
최근 유행하고 있는 차세대기풍의 본체에 카트리지용 슬롯이 신선한 느낌을 준다. 닌텐도는 예나 지금이나 카트리지에 목숨걸고 있는 듯!

파워 인디게이터
파일로트 램프와는 조금 다른 기능을 지니고 있다. 전원을 넣으면 녹색이 되고 고장이 나면 붉은 색으로 변한다

에어딕트
SFC에는 본체 후면에 부착되어 있던 열을 막아주는 에어딕트가 울트라 64에는 상부로 옮겨졌다. 이 위에 물건을 놓으면 안돼요!

비밀의 슬롯
아직 그 기능이 밝혀지지 않은 이 슬롯은 메모리 용량 확장을 위한 슬롯으로 보인다. 그러나 그 정확한 기능은 닫혀진 뚜껑을 열어 봐야 알겠지?

본체
유선형의 세련된 디자인의 본체. 본체의 색깔은 검은색 또는 회색 계열이 될 것으로 예상된다

바닥
전후 좌우에 부착되어 있는 원형의 다리가 안정감을 준다. 바닥에는 고정하기 위한 부드러운 고무가 부착되어 있다

파워 스위치
SFC와 마찬가지로 전원 ON/OFF에는 슬라이드식이 채용됐다. 마치 사람의 눈처럼 보인다

콘트롤러용 커넥터
동시에 4개의 콘트롤러를 연결할 수 있다. 왼쪽부터 1인용, 2인용, 3인용, 4인용의 순이다

리셋 버튼
리셋 버튼도 매우 심플한 인상을 준다. SFC와 비교해 보면 누르는 면적이 좁아졌다

롬 카트리지로 소프트를 제공한다

공개된 사진을 통해 「울트라 64」의 소프트는 최근 유행하는 CD ROM이 아닌 롬 카트리지로 제공됨을 확인할 수 있을 것이다. 그러나 64비트라는 고성능의 머신에는 소프트의 대용량을 쉽게 실현할 수 있는 CD ROM 또는 MD ROM을 기억 매체로 하는 것이 일반적이라 할 수 있는데 왜 롬 카트리지를 매체로 선택한 것일까?

이것은 울트라 64의 본체를 보면 짐작할 수 있을 것이다. 본체 롬 카트리지 슬롯 앞에 확장용으로 보이는 뚜껑 덮힌 슬롯이 있는데 이것이 과연 어떤 용도로 쓰일 것인지는 아직 밝혀지지 않았지만 주변기기를 도킹시키면 그 정체는 확실해질 것이다.

이것이 바로 울트라 64용 롬 카트리지!

울트라 64의 소프트 전략

닌텐도의 가장 큰 강점은 바로 충성스런 서드파티들이라고 할 수 있다. 16비트의 슈퍼컴보이가 오랫동안 꾸준한 인기를 기록하고 있는 이유도 바로 다량의 우수한 소프트웨어에 기인한다고 할 수 있다. 그렇다면 울트라 64를 위한 소프트 전략은 어떻게 계획중인지 살펴보자.

최근 닌텐도는 일본내의 제작사뿐만 아니라 영국, 미국의 제작사들과 전략적으로 제휴를 체결하여 자금을 투자하는 모습을 보이고 있는데 이것은 게임시장이 점차로 확대됨에 따라 일본 게이머들의 취향뿐만 아니라 서양 게이머들의 취향도 고려해서 소프트를 개발해야 하기 때문이다. 그리고 수준이 높아진 소비자들에게 싫증나지 않는 새로운 기술을 구현하기 위해서라는 이유도 크게 작용하고 있다.

닌텐도는 「울트라 64」에 완벽한 그래픽의 소프트를 제공키 위해 슈퍼 컴퓨터 등에서 널리 사용되고 있는 실리콘 그래픽스사(이하 SGI)와 손을 잡았으며 64비트 CPU, 그래픽 프로세서, 오디오 프로세서는 MIPS 기술에 의해 제작된 것을 채용했다. CPU 클럭은 일반 컴퓨터와 필적할 정도인 100메가 헤르츠와 필적할 정도의 수준이다.

또한 게임을 만들기 위해 필요한 제작 키트를 만들기 위해 알리아스(Alias)와 멀티젠(Multigen)이라는 회사와 손잡고 게임 제작사들에게 제공할 키트를 제작하고 있다.

그리고 가장 중요한 소프트웨어를 확보하기 위해 다양한 채널을 마련하고 있는데 그것이 바로 '드림팀'이라고 할 수 있다.

닌텐도 드림팀

닌텐도는 게임 제작사들이 울트라 64용 게임을 빠른 시일 내에 만들 수 있도록 하기 위하여 여러 제작사들과 친분관계를 두텁게 하고 있으며 올스타 클럽과 같이 울트라 64에 관련된 그룹들을 모아 '드림팀'이라고 지칭하고 있다.

어클레임은 만화책을 기본으로 해서 만든 「공룡사냥꾼 트록(TUROK : THE DINOSAUR HUNTER)」을 제작중에 있다.

게임텍은 우주비행선 전투게임을 만들고 있으며 시에라 온라인은 제 1차 세계대전을 무대로 한 비행시뮬레이션이었던 「레드바론(RED BARON)」을 재구성하고 있다. 그리고 스펙트럼 홀로바이트사는 새로운 PC 비행시뮬레이션 게임인 「탑건」을 울트라 64용으로 컨버전 중이다. 물론 위의 내용은 모두 미국 제작사에 국한된 이야기이고 일본에서는 일본 나름대로 여러 제작사들이 게임을 제작 중에 있다.(그러나 아쉽게도 아직까지 확실히 알려진 게임은 없다) 현재 아케이드용으로 나와있는 「킬러 인스팅트」와 「쿨진 USA」는 울트라 64의 하드웨어를 가지고 제작된 것인데 울트라 64의 성능을 확인할 수 있는 좋은 시범 케이스가 될 것이다.

트록
공룡사냥꾼

탑건

킬러 인스팅트

쿨진 USA

'드림팀' 파트너 리스트

1. 하드웨어

• 램버스(Rambus) : 하드웨어 상에 빠른 속도로 메모리를 처리하는 부분을 개발하고 있다.

• 실리콘 그래픽스(Silicon Graphics) : 닌텐도와 함께 64비트 하드웨어를 제작중이다.

• WMS산업(WMS Industries) : '윌리엄스(미국 유명 게임제작사)/닌텐도'의 64비트 게임시장을 만듦 : 현재 업소용으로 「킬러인스팅트」와 「쿨진 USA」가 있다.

2. 제작툴 파트너

• 알리아스(Alias Research) : 닌텐도와 계약을 맺은 제작사들이 주문하는 3차원 그래픽 개발툴을 제작해 주고 있다.

• 멀티젠(Muligen) : 더욱 진보한 리얼타임 3차원 시뮬레이션 개발툴을 제작하고 있다.

GLACIUS

• 소프트웨어 크리에이션(Software Creations) : 사운드 툴을 제작하고 있다.

3. 게임 제작사

- 엔젤 스튜디오 (Angel Studios)
- DMA디자인 (DMA Design)
- 파라디즘 시뮬레이션 (Paradigm Simulation)
- 레어(Rare)
- 소프트웨어 크리에이션 (Software Creation)

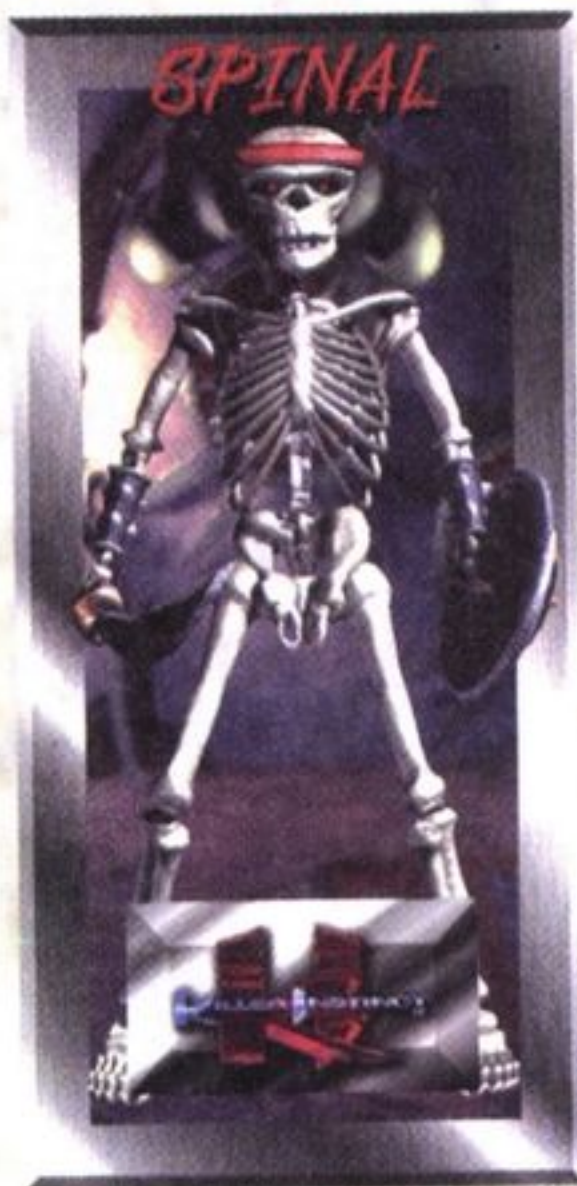
4. 게임 발매사

- 어클레임 (Acclaim Entertainment)
- 게임텍(Gametek)
- 마인드스케이프 (Mindscape)
- 시에라 온라인 (Sierra On-Line)
- 스펙트럼 홀로바이트 (Spectrum Holobyte)

RIPTOR

- 버진 인터랙티브 (Virgin Interactive Entertainment)
- 윌리암스(Williams Entertainment)

현재 개발중인 게임들

SPINAL

마인드 스케이프의 「몬스터 덩크」

「몬스터 덩크」는 울트라 64용으로 마인드스케이프가 현재 제작 중에 있는 리얼타임, 인터랙티브, 3차원 게임이다. 이 게임은 유명한 괴물들이 2대2로 게임을 벌이는 독특하고 아주 웃기는 농구게임이다.

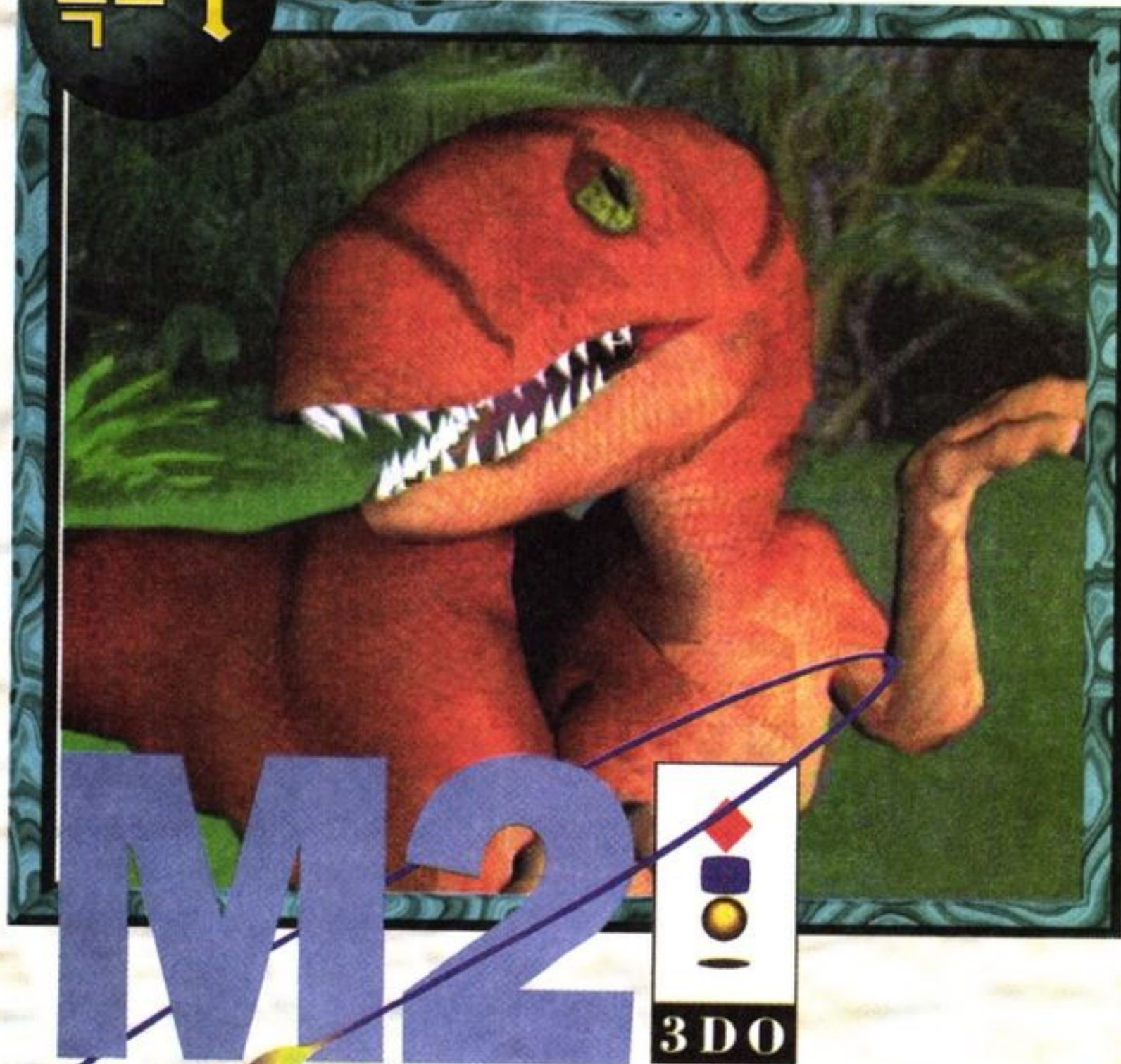
이 게임은 울트라 64의 독특한 능력을 유감없이 발휘하여 아주 황당 무개한 필살기들(어떤 캐릭터가 검은 연기로 둘러싸이면서 박쥐로 변해 바스켓 위로 날아가 골대 안으로 공을 떨어뜨린다는 등)과 수많은 위험으로 가득 싸인 비상식적인 경기장(바닥에서 갑자기 손이 튀어나와 이동중인 플레이어의 발을 붙잡는)과 재미있는 플레이어의 행동(경기에서 이긴 팀이 진 팀 선수들을 경기장 밖으로 집어던져 버린다)으로 가득차 있다.

레어의 「킬러 인스팅트」

「킬러 인스팅트」는 아케이드용으로 발매되어 미국내에서 폭발적인 인기를 기록하고 있는 게임이다. 울트라64용 뿐만 아니라 슈퍼컴보이용으로도 제작되고 있다.

CHIEF THUNDER

레어사는 이 놀라운 기계속을 계속해서 탐험하며 다른 어떤 형태로도 볼 수 없었던 새로운 게임을 탄생시킬 것이며 아케이드용보다는 한 수 위의 게임으로 제작될 것이라고 밝혔다.

특보 1

● 하드웨어편 ② - 3DO 「M2」

3DO사, 64비트 「M2」 제작으로 기선 제압 성공

3DO에서 드디어 64비트 「M2」를 탄생시켰다. 지금까지 제작된 기기중에 가장 강력한 성능을 자랑하고 있는 M2는 차세대 게임기계를 뒤엎을 엄청난 사건일 것이다! 지금까지 발매된 세가의 새턴은 물론 소니의 플레이 스테이션은 어린 게임세대를 주타겟층으로 삼았지만 3DO의 「M2」는 모든 세대를 위한 멀티 플레이어인 것이다.

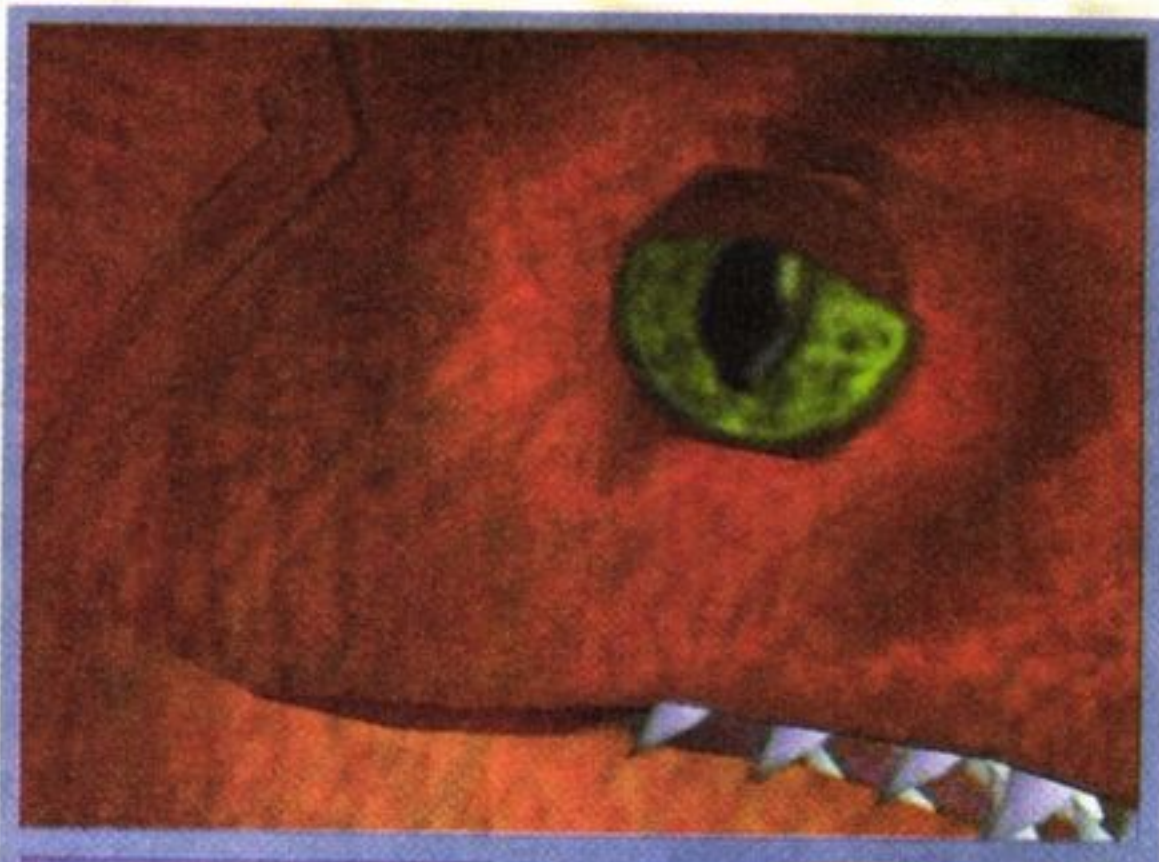
M2 3DO

현 차세대기에 비해 5배의 기능 과시

3DO에서 제 2세대 게임기 「M2」를 발표하면서 또 다시 새턴, 플레이 스테이션과 2차전에 돌입했다. 일본에서의 시장이 안정되자 최근 미국시장을 공략하기 위해 총력을 기울이고 있는 세가, 소니와 맞붙으며 차세대기 정상의 자리에 오르기 위해 「M2」를 발표했다.

지금까지 알려진 바로는 이 게임기의 성능은 플레이 스테이션이나 새턴을 압도하고 있으며 울트라 64와의 승부만을 기다리고 있다. 아직까지 M2의 완벽한 형태에 대해서는 결정된 바가 없지만 현재 보급되어 있는 3DO에 추가로 장착시켜 업그레이드를 편리하게 할 것이라고 한다. 그러나 여기서의 문제점은 일체형으로 만들어지는 게임기에 비해 비싸지는 기기의 가격을 어떻게 할 것인가 하는 것이다. 또한 아직까지 이 기계를 위한 정식 이름을 정하지 못해 계속 논의중에 있다.

현재 만들어진 M2의 기능은 플레이 스테이션 성능의 약 5배에 달한다고 한다. 즉, M2는 1초에 700,000장 이상의 텍스처 폴리곤 그래픽이 가능하며 랜더링 기술은 플레이 스테이션 기능의 약 7~10배에 달한다고 할 수 있다.

3DO 개발팀들은 특히 화끈한 리얼타임 그래픽에 가장 많은 힘을 기울였다고 한다. 초기의 3DO 모델은 2차원 게임을 기준으로 제작되었기 때문에 「스트리트 파이터2 터보」와 같은 종류의 게임에만 강점을 보였는데 이번에는 3D효과에 최선의 노력을 기울임으로써 2D라는 그래픽의 단점을 극복하고 오히려 타기

아직까지 3DO의 M2에서 동작하는 게임으로 만들어진 것은 없다. (3DO타이틀이 개발중에 있기는 하지만 아직까지 서드파티와의 사이에 계약이 진행중에 있다) 그대신에 3DO에서는 M2의 위력을 한 눈에 알수 있게 해주는 데모 그래픽을 보여주고 있다. 1. 화면이 클로우즈 업되더라도 그 모양이 깨지지 않고 있다(상) 2. 알파채널이 안개효과를 만드는데 사용되고 있다(좌) 3. 정밀한 계산에 의해 물체의 위치와 거리가 달라지게 만든다(우)

종의 우위에 서는 결과를 보게 됐다.

또한 3DO의 M2는 세가사에서 제작한 「버철 화이터2」의 보드인 'Model2'보다 더 월등한 성능을 가지고 있다. 이런 놀라운 변신은 'RISC 파워 PC 602 칩'(66MHz 파워PC 603칩을 개조한 것)에 의해 가능하게 되었는데 특히 1초에 1억 3천만개의 부동소수점의 계산이 가능하다. 그리고 자체내에 장착되어 있는 ASIC는 다양한 그래픽 효과를 만들어주고 손쉽게 오디오와 비디오를 다룰 수 있도록 해준다.

정밀하게 랜더링된 그래픽이 그 위력을 말해주고 있다

지금까지의 단점을 극복하기 위해 3차원 그래픽부분에 많은 노력을기울였다고 한다

최대의 관건은 하드웨어를 활용한 소프트 개발

3DO는 1995년 2월 13일 IBM사에서 '파워 PC 602 CPU'를 만드는데 핵심적인 역할을 담당했다. 3DO의 PC 602는 PC 603에 의해 파생되어 나온 칩이지만 603의 일반적인 성능과 수학 계산능력에 중점을 두어 더욱 새롭게 만들어낸 것이다.

좀더 효율적으로 실리콘을 사용하기 위해 M2의 버스 크기를 더욱 크게 제작, 보통 1초당 400MB를 전송하던 것을 530MB로 만들어 많은 양의 그래픽 데이터를 빠르게 처리하도록 했다. 이것은 PS의 1초당 132MB를 엄청나게 앞지르는 것이며 심지어는 「울트라 64」의 1초당 500MB도 앞지르는 것이다.

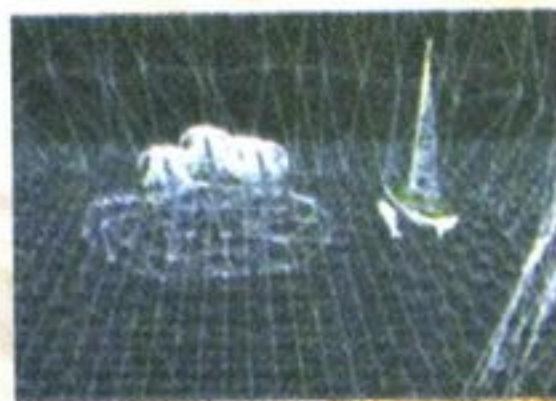
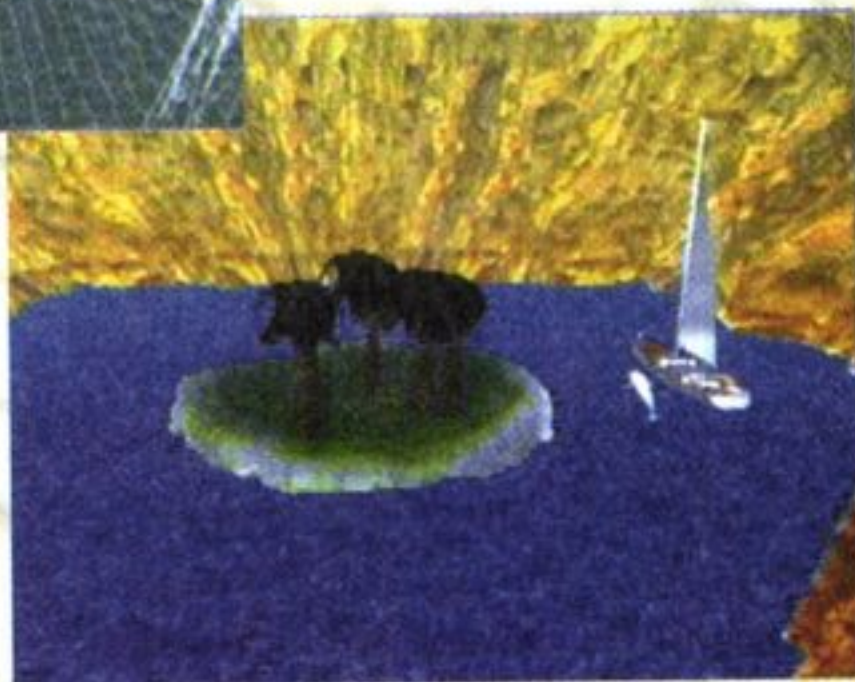
이번에 새로이 장착된 PCMCIA스타일의 확장 슬롯은 새턴의 강력한 스프라이트 기능을 의식해서 만들어진 것으로 거의 충격에 가까운 기능을 발휘하고 있다. 또한 조그만 램용량에 굶주려 있던 제작자들은 빠르고 많은 양의 데이터 처리를 위해 많은 램을 필요로 하게 되었다. 메모리에 대한 고민을 해결해준 것이 바로 M2라고 본다면 이렇듯 고마운 하드웨어를 위해 우수한 소프트를 제공해 주는 것은 어쩌면 당연한 일일 것이다.

즉, 이렇듯 강력한 성능을 가지고 있더라도 소프트웨어가 그 뒤를 받쳐 주지못하면 말짱 도루묵이라는 사실을 메가 CD의 몰락을 통해 모두들 알고 있을 것이다. 이러한 사실을 모를리 없는 3DO측에서도 이런 호화스러운 기기의 성능을 제대로 받쳐줄 수 있는 소프트웨어를 제작하기 위해 여러가지 계획을 가지고 있다.

현재 그들이 계획중인 첫번째 생각은 M2를 위해 유명 제작사들(캡콤이나 코나미 등)에게 약 10개 정도의 타이틀을 의뢰하였다. 그리고 올 여름까지는 약 25개정도의 제작사에게 M2 개발 시스템을 제공하여 게임 제작에 참여하게 할 계획이라고 한다.

그림뿐만 아니라 동영상에서도 그 위력은 대단

완벽한 계산하에 놀라운 작품을 만들어낸다

위쪽 화면은 32비트로 만든 것이고 아래는 M2로 만든 것이다. 아래의 소가 더욱 선명하고 부드럽다는 것을 알 수 있다

물체의 전체적인 모습을 선으로 구성한 것이 만들어진 후 텍스처 위에 덮어진다

M2의 정체, 바로 스펙에 있다

■CPU
- 파워 PC 602 RISC 66MHz
- 64 Kbits (32K /32K) 전산/데이터 캐쉬
- 1초에 1억3천2백만개 부동소수점 계산

■메모리
- 메인 메모리 48Mbits (SDRAM, ROM)
- 64-bit 버스
- 캐쉬-응집 메모리 시스템

■그래픽
- 640×480과 320×240, 24비트 또는 16비트 컬러
- MPEG1, JPEG지원 보드

■커스텀 그래픽
• 텍스처 매핑 : 폴리곤위에 다양한 모양과 크기의 텍스처를 입히는 속도를 증가시켰다. M2용 텍스처 매핑에 고화질의 화면이 가능하도록 제작되었다.

• 하드웨어 텍스처 압축풀기 : 텍스처가 스크린 버퍼로 옮겨가도록 해서 귀중한 램의 용량을 확보해 준다.

• 필터링 : 우스꽝스럽게 생긴 물체라도 다양한 색깔을 적절히 사용해 필터링시키면 훌륭한 수준의 그래픽으로 재탄생이 가능하다

• MIP 매핑 : 다양한 레벨의 세부묘사가 가능해서 클로즈 업되는 물체에는 가장 선명한 세부묘사를 사용하고 물체가 약간 떨어져 있을 때는 그에 맞게 묘사의 레벨을 떨어뜨린다. 이런 묘사는 4가지의 레벨로 행해진다.

• RGB와 알파 채널 : 안개와 같이 투명한 모습과 불투명 모습이 공존하는 특수효과시 알파채널은 깨끗한 화면을 만들어준다.

PowerPC™ 601

• 3차원 원근 수정 : 2차원의 텍스처가 3차원의 배경에 삽입된다.

• 하드웨어 Z버퍼

「릿지 레이서」와 같은 빨리 움직이는 3차원 게임에는 모든 폴리곤들이 X-Y좌표에 표시된다. 그리고 움직임에 대한 영상효과는 그들의 움직임에 따라 폴리곤을 스케일링하고 또 다른 물체를 그의 앞쪽으로 이동시키는 것이다(보통 이것을 클리핑이라고 부른다)여기사 Z-버터는 이러한 클리핑을 완벽하게 해주는 역할을 한다.

■오디오
- 66MHz DSP
- MPEG 오디오 압축풀기
- 32 채널

■기타
- 현재 나온 모든 3DO 타이틀 호환
- 세이브 메모리 카드
- 다양한 확장 슬롯

M2 개발 주역이 밝힌 최신 정보

「M2」와 3DO의 모든 계획들은 천재적인 한사람의 구상에 의해 만들어졌다고 해도 과언은 아닐 것이다. 과연 M2를 제작한 주역, 트립 호킨스(Trip Hawkins)가 밝히는 M2의 장점과 매력은 어디에 있는지 미국 로스엔젤리스에서 개최된 E3 쇼장에서 생생하게 들어보았다.

지난 1월 CES쇼를 통해 64비트 머신의 개발이 발표된지 4개월이 지난 E3쇼에서 드디어 공개된 3DO의 파워업 버전 「M2」. 발표 당시부터 게임업계는 물론 컴퓨터 업계의 초미의 관심을 모았던 M2는 진정한 64비트를 실현한 기기로 우리앞에 당당히 서게 됐다.

가장 많은 관심을 모은 것이 바로 M2에 사용된 칩이라 할 수 있는데 이 칩들이 바로 M2의 매력을 대변해 주는 것이라 할 수 있다.

즉, M2는 기본적으로 중요한 칩을 2개 사용하고 있는데 그것은 IBM과 모터롤라가 3DO를 위해 특별히 제작한 파워 PC칩과 그래픽 및 오디오 비디오에서 두각을 나타내는 커스텀 ASIC칩이다.

파워 PC의 칩이 3DO의 중요한 부분으로 사용된 이유는 반도체 제작분야에 독점적인 기술을 가지고 있는 IBM이라면 하나의 실리콘에 5개이상의 금속층을 만들 수 있고 금속층이 많으면 많을수록 더욱 조밀해져서 실리콘이 더욱 얇아지게 되어 많은 데이터를 적은 부피로 만들 수 있었기 때문이다.

이처럼 고도의 기술은 오직 모터롤라와 인텔만이 가지고 있는 기술이기 때문에 주요 칩을 2개 회사에 의뢰했던 것이다.

또한 IBM과 모터롤라는 다중 디자인 팀과 다중 프로세서를 구현할 능력이 있는 팀을 가지고 있기 때문에 이후에도 더욱 향상된 하드웨어를 개발할 때 쉽게 전환시킬 수 있는 잠재력을 가지게 된다는 장점도 빼놓을 수 없는 이유이다. 게다가 IBM과 애플에서도 파워 PC를 사용하고 있기 때문에 제품의 가격

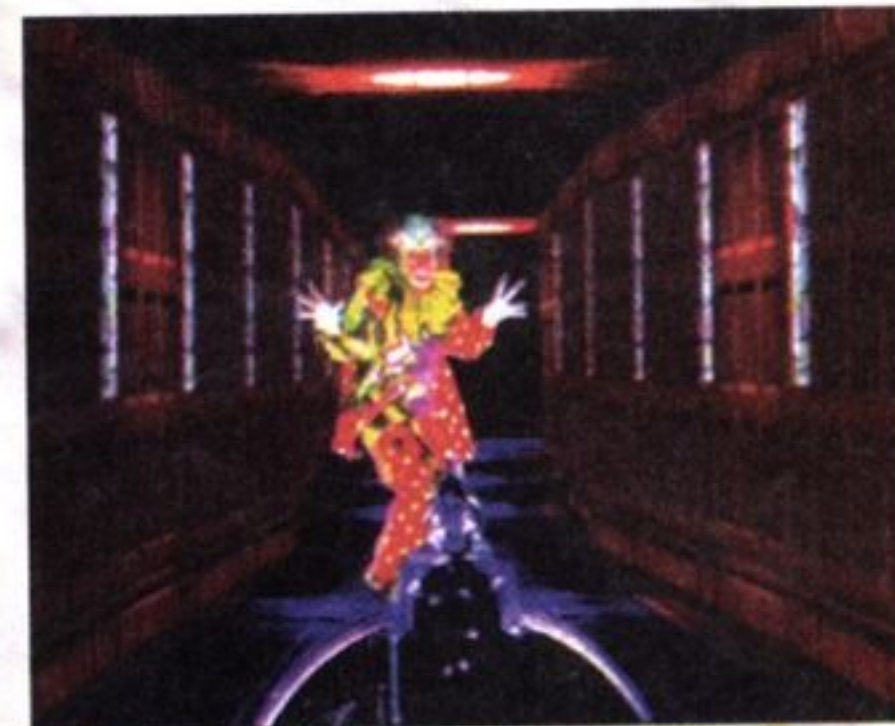
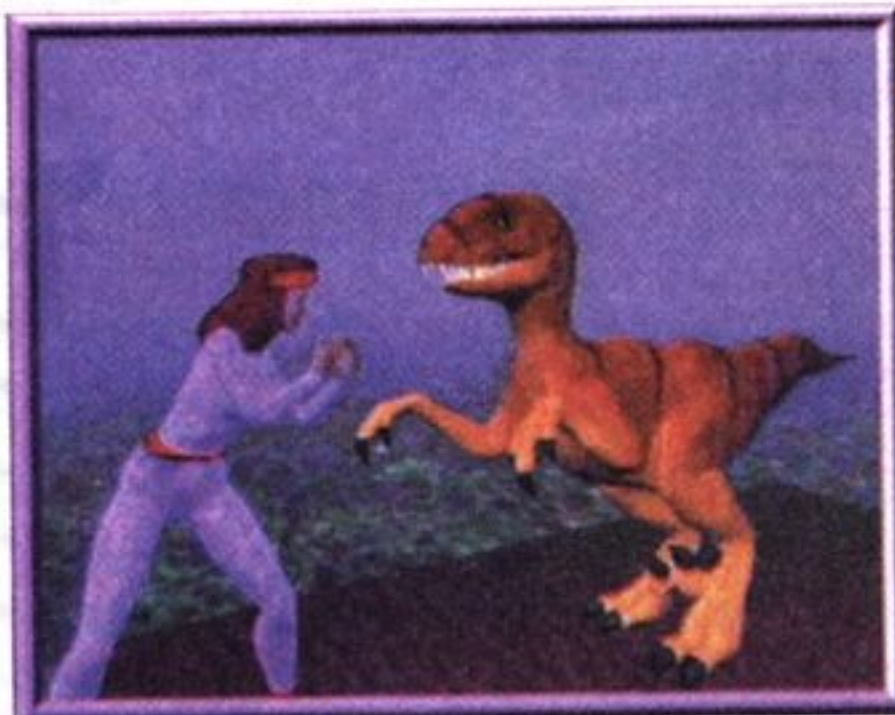
을 보다 싸게 할 수 있다는 보급적인 차원에서도 유리한 점이 작용하고 있다.

그러나 과연 다른 경쟁 업체들과 비교했을 때 M2의 장점은 무엇일까? 하드웨어를 평가하는 척도라 할 수 있는 CPU와 프로세싱 능력을 비교해 보면 쉽게 알 수 있을 것이다.

먼저 CPU를 보면 닌텐도는 MIPS라는 칩을 사용하고 있는데 거의 디자인팀이 없을 뿐만 아니라 다중 프로세서로 만들어질 수 없으며 현재 MIPS 상품은 대부분 워크스테이션으로 인식되고 있다.

또한 세가는 히타치의 SH-2를 사용하고 있는데 거기에도 똑같은 한계점이 있다. 새턴은 히타치에서 제작되는 최고의 제품을 사용하고 있지만 히타치는 기본적으로 IBM이나 모터롤라의 기술력과 비교할 만한 수준은 아니기 때문에 아무리 최상의 칩을 사용한다해도 미치지 못한다고 할 수 있다. 그리고 게임기 내부에 칩을 두개나 박아 넣었기 때문에 메모리 상의 아주 희한한 구조를 만들어내고 있다는 약점을 지니고 있다. 마지막으로 코프로세서는 히타치가 아닌 또 다른 회사의 것으로 장착한 것은 최대의 넌센스라고 볼 수 있다.

M2의 커스텀 칩과 소니 플레이 스테이션의 ASIC칩을 비교해 보면 이들 2개의 칩은 크기가 서로 동일하다는 것을 알 수 있을 것이다. 그것은 한마디로 2개의 칩 가격이 동일하다는 것을 의미한다. 소니의 칩에는 백만 개의 트랜지스터가 들어있는데 M2 칩에는 2백만 5천개의 트랜지스터가 들어있다. 그리고 ASIC 칩은 33메가 헤르츠의 속도로 동작하지만 커스텀 칩은 66메가 헤르츠로 동작한다. 바꿔 말하면 소니의 칩에 비교해 2배의 속도를 지니고 있으며 2.5배나 많은 트랜지스터를 사용하고 있음을 의미한다. 따라서 거의 5배 이상의 프로세싱 능력을 지니게 된 것이다.

이렇듯 향상된 능력을 지닌 M2를 이용한다면 지금까지 취약했던 소프트웨어 부분을 보강할 수 있을 것으로 전망된다. 즉, 더욱 향상된 폴리곤 랜더링 기술과 다양한 방법의 3차원 기술을 사용한 소프트가 제작될 것으로 기대된다. 사실 지금까지 3DO는 '3D 폴리곤 게임'은 제작이 불가능 했다고 볼 수 있다.

다시 말해서 3차원 배경에 3차원으로 구성된 물체가 움직이는 것(새턴의 「데이토나 USA」나 「버철 화이터」)같은 게임은 만들 수 없었다.

이것을 만들기 위해서는 놀랄 만큼 많은 폴리곤이 필요한데 「버철 화이터」를 예로 들면 1초당 200,000개라는 엄청난 폴리곤을 사용할 수 있는 기기를 사용했기 때문에 폴리곤 게임을 대표할 게임을 만들었다고 할 수 있다. 그러나 폴리곤 자체가 깨지는 결함이 발견되었고 또 하나의 새로운 장르의 게임을 만들기 위해서는 더욱 혁신적인 기기를 필요로 했다.

만약 새로운 제작 툴을 게임 제작사에게 주었을 때 기계의 완벽한 성능을 발휘할 수 있을 때까지는 약 5년 10년이 걸리기 때문에 1초에 100만 폴리곤 정도는 간단히 처리할 수 있고 제작사의 능력을 짧은 시간에 올려주는 하드웨어의 개발이 요구되었다. 이러한 필연적인 이유로 개발된 고성능의 기기가 바로 M2라 할 수 있다.

특보2

ACM 기술 사용으로 파워 업 등장!!

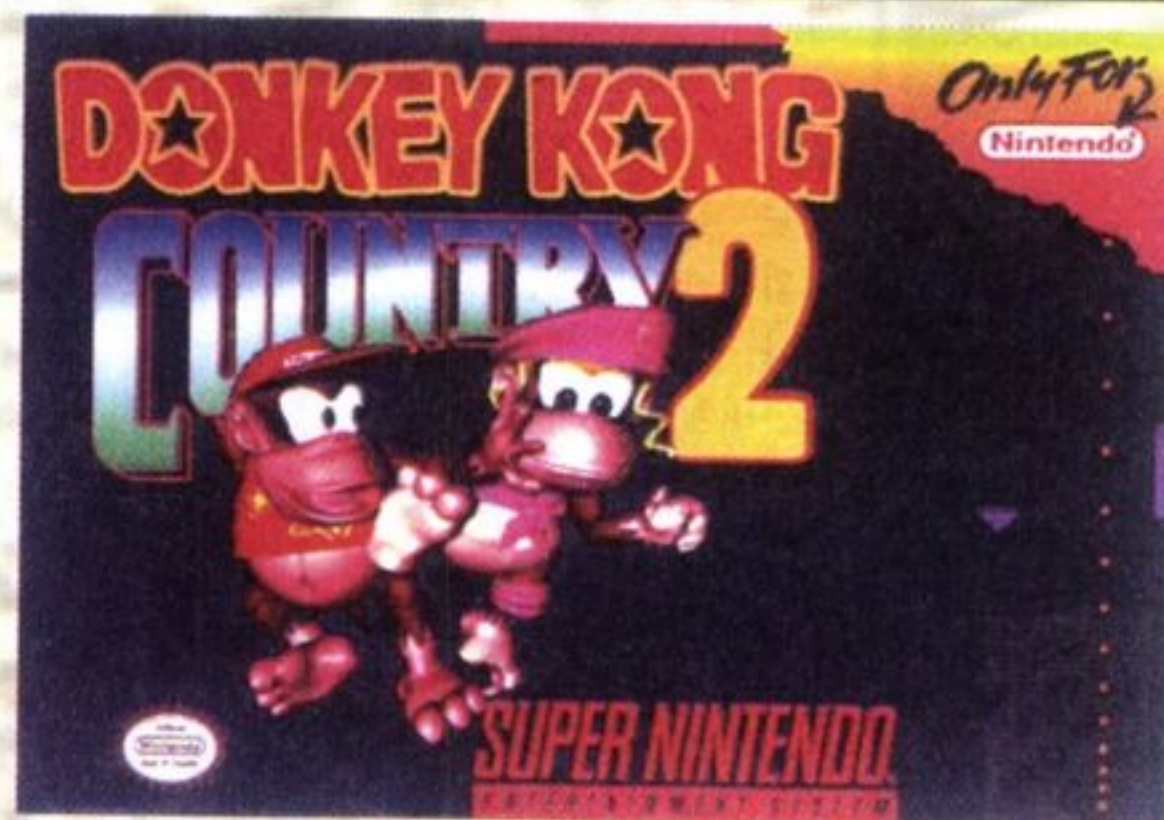
「슈퍼 동키콩 컨트리 2」

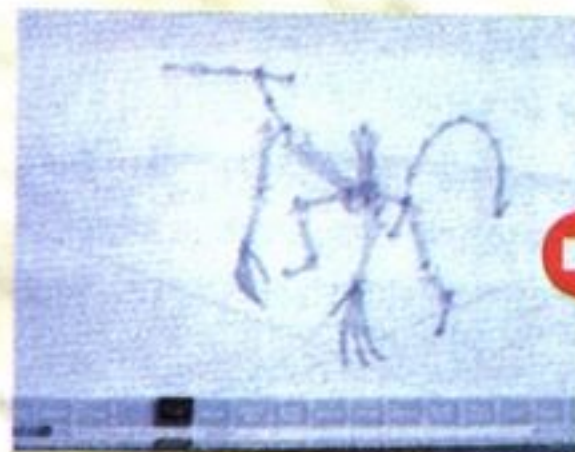
슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	닌텐도/레어	용량	32M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

최첨단 신세대 동키콩이 활약하는 CG 게임「슈퍼 동키콩 컨트리」의 등장으로 16비트 슈퍼컴보이로도 차세대기 기법을 충분히 활용할 수 있다는 가능성을 엿볼 수 있게 되었다. 물론 인기도는 미국, 일본에서 연속 톱의 자리를 빼앗기지 않을 정도였고... 그런데 지금 동키콩의 속편인「슈퍼 동키콩 컨트리2」가 제작되어 충격을 주고 있다. 제작사는 제 1탄과 같은 영국의 레어사. 그럼 챔프와 함께 어떤 흥분을 안겨주는지 살펴보도록 하자.

드디어 발매될 슈퍼 동키콩2

그래픽의 향상은

새로이 등장할 적 캐릭터. 동키콩의 옆에는 새로 추가된 동료이다.

전편인 동키콩1은 CG를 사용해 3차원 모델의 표면을 만든 후 그곳에 피부와 털을 첨가하고 랜더링을 사용해 동키콩을 완성시켰다. 이번에 등장하는 동키콩2에서도 위와 같은 그래픽을 사용해 만들어진다.

이번 제작에는 예전에 동키콩 1을 제작했었던 실리콘 그래픽스사의 워크 스테이션과 에이리어스 리서치사의 파워 애니메이터라는 CG작성 소프트가 사용되었다. 조금 개선된 ACM 기술을 이용해 전편보다 액션이 더 리얼해졌다. 또한 새로운 세계에서 등장하는 적들 또한 굉장한 그래픽으로 선 보일 것이다.

동키콩의 가족들은「2」에서도 건재?

항공회사를 경영하고 한번 클리어했던 스테이지를 무료로 갈 수 있게 해 주었던 펑키콩, 이제까지의 경험으로 동키콩에게 새로운 어드바이스를 해주는 역활을 했던 크랭키 콩, 놓친 바나나를 다시 찾을 때 가끔 마주치며 세이브할 기회를 주었던 캔디 콩, 그밖에 코뿔소, 앵무새, 개구리 등 전편 1에서 동키콩을 도와주었던 친구들도 과연 2에서도 나올까?

이번 2에서는 주인공 디디를 도와주기 위해 딕시콩이라는 여성(?) 고릴라가 등장한다고 한다. 딕시콩은 디디콩이 위험에 닥쳤을 때 갑자기 출현하여 긴 머리카락으로 드럼통을 잡아 굴리기도 한다는데…

새로 동키콩의 파트너가 된 디디콩. 옷 입은 모양이 X세대 같은데?

크렘링 일당들은

동키콩의 바나나 창고에서 바나나를 몽땅 훔쳐간 파충류 악당들인 크렘링 일당들.

전편에서 동키콩과 디디콩에게 호되게 당했었던 크램링 일당들이 이번에서도 등장을 하게 된다.

전편에서는 악어, 뱀, 상어, 거미 등의 벌래와 동물 캐릭터가 등장을 했었는데, 2에서는 어떤 모습으로 등장해 또다시 동키콩과 디디콩을 괴롭힐런지… 또 가슴에 황금 갑옷을 입고 전편의 마지막 보스로 등장을 했던 거대한 악어 킹 케이룰. 이번 2에서는 또다시 새로운 모습, 새로운 테크닉으로 동키콩을 또다시 괴롭힐지, 그렇지 않으면 배후의 어떤 보스가 있어서 그 보스와 최후의 격전을 벌일지는 아직 의문이다.

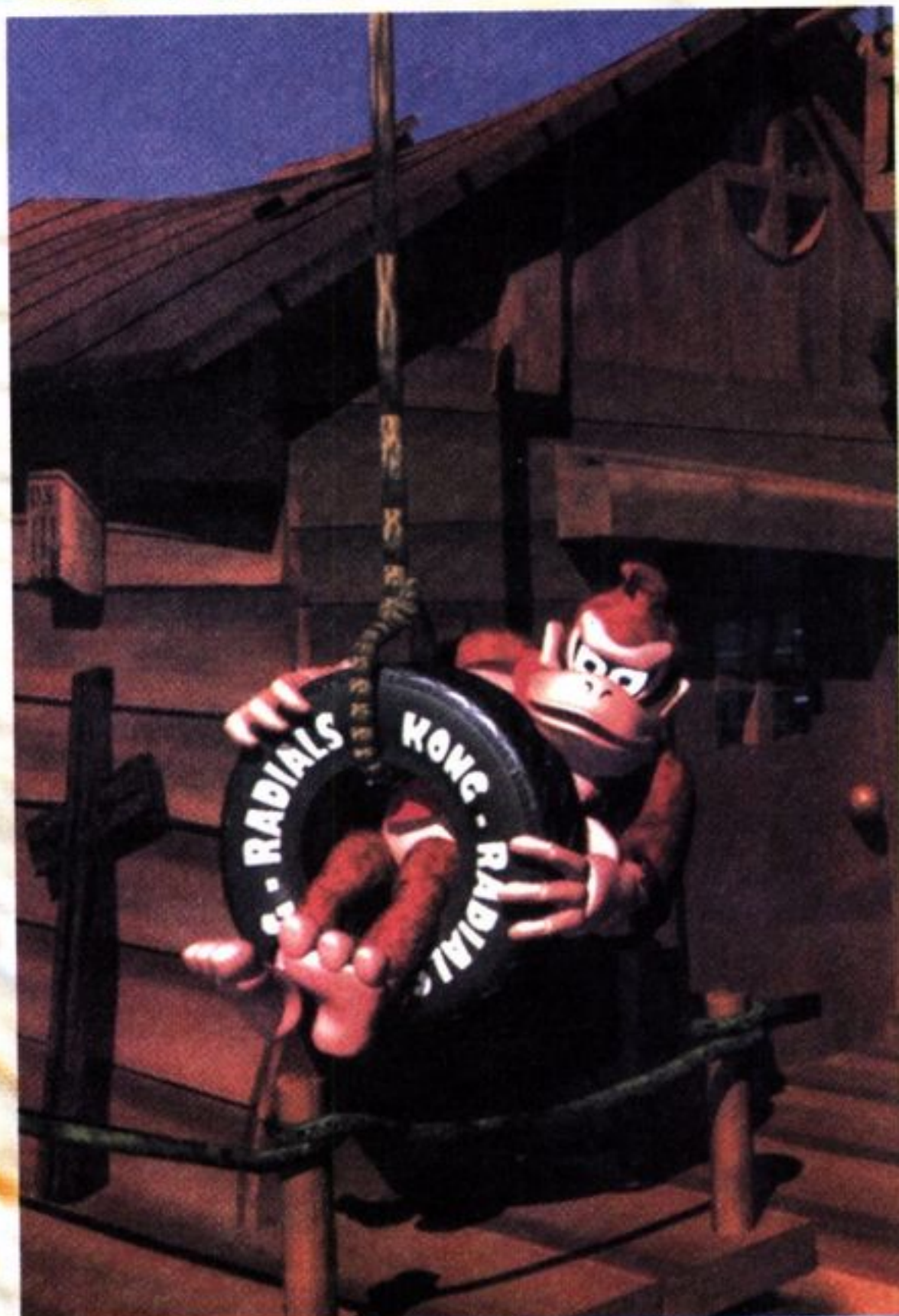
스테이지도 새롭게 선보여 저주받은 숲속, 공포의 늪지대, 어린이 공원등 여러 종류의 새로운 스테이지가 추가되어 수십개의 스테이지가 여러분을 기다리고 있다.

새로운 스테이지 일부를 소개!

이번에 등장할 새로운 스테이지를 간략하게 소개해 본다. 사진에서 보는 바와 같이 새롭게 등장할 스테이지는 여러 종류의 놀이기구가 많은 어린이 공원이다.

이곳에서는 아마도 공을 던지면서 공격해 오는 삐에로나 몸으로 덮쳐오는 나무 목각인형, 공중을 이리저리 날아다니며 동키콩을 혼란시키는 유령 등이 출현할 것같다.

이렇게 장대한 하드웨어와 레어사의 뛰어난 기술력을 사용해 탄생할 슈퍼 동키콩2는 발매될 날도 멀지 않았다. 1에 이어서 2는 어느정도 그래픽을 가지고 탄생할까? 또 1보다 얼마만큼 인기를 얻을 수 있을까? 참 의문이 간다. 어쨌든 다시한번 동키콩이 탄생, 아니 킹 케이룰이 재부활 한다니 더욱더 플레이하고 싶어진다.

새로이 추가된 스테이지. 사진으로 보아 어린이 공원같다.

현장취재/L.A. E3 게임쇼

닌텐도사단의 사상 최대 함락작전

암호명은 '울트라 64'였다

지난 5월 11일~13일까지 약 3일 동안 미국 로스엔젤리스에서 개최된 제 1회 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)쇼는 최근 게임업계의 생생한 동향과 95년 이후 게임계를 장식할 미래의 게임을 볼 수 있었던 의미있는 행사였다. E3는 매년 개최되는 CES(CONSUMER ELECTRONIC SHOW)에서 파생된 것으로 점차 그 위상을 높여 가고 있는 게임시장의 성장의 보여주는 것이다.

세계 게임시장을 주도해온 닌텐도, 세가는 물론 소니, 3DO사를 비롯한 게임 제작사들이 대거 참가하여 마치 게임전쟁을 방불케 할 정도로 뜨거운 열기를 느낄 수 있었다. 챔프에서는 E3에 참가했던 주요 제작사들의 부스와 전시장의 이모저모를 전한다!

닌텐도

게임계의 선두주자 닌텐도가 실리콘 그래픽스와 공동 개발한 64비트 차세대기 「울트라 64」의 사진을 공개했다. 역시 닌텐도는 다른 게임업체와는 차원이 다름을 증명이라도 하듯 CD ROM이 아닌 롬 카트리지를 채용한 차세대기를 발표한 것이다.

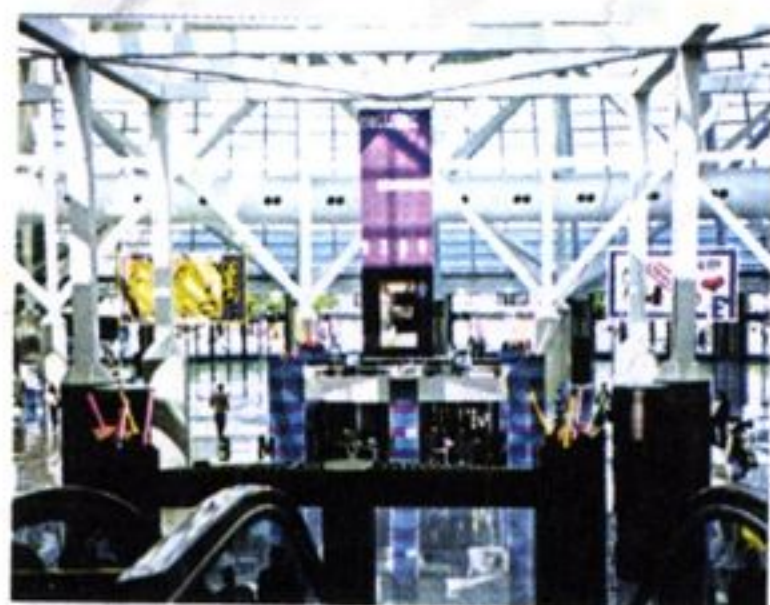
또한 7월 21일 발매가 결정된 붉은 색으로만 표현되는 소프트를 플레이하는 입체 게임기, 버철보이를 첨병으로 내세웠다. 그러나 닌텐도는 차세대 게임기보다는 지금의 닌텐도를 만들어준 16비트, 슈퍼 NES(슈퍼컴보이)를 위한 대작도 잊지 않았다.

게임에 대한 닌텐도의 욕심은 아직도 끝이 보이지 않는다!

울트라 64

소니와 세가가 32비트 게임기를 발매하여 승승장구하고 있는 동안 조용히 침묵만을 일관하던 닌텐도가 드디어 포효의 함성을 터트리며 반격할 준비를 시작했다. 롬 카트리지를 채용하는 울트라 64는 올겨울 일본에서 발매되며 미국에서는 96년 4월에 발매될 예정이다. 발매 가격은 현재 나와 있는 차세대 게임기보다 현저히 싼 가격인 약 250불(약 20만원)미만이 될 것으로 보인다.

그리고 완벽한 3D그래픽을 실현하기 위해 실리콘 그래픽스(SGI)와 영국의 레어와 손을 잡았고 울트라 64를 위한 서드파티팀인 '드림팀'이 지원 소프트를 제작중에 있다. 특히 레어의 「킬러 인스팅트」는 아케이드용으로 미국에서는 폭발적인 인기를 누리고 있는 게임으로 현재 50%정도가 이식된 상태이다.

울트라 64는 이렇게 생겼다!

전시장안으로 들어서자 마자 엄청난 규모에 놀란 기자는 에스컬레이터 밑으로 굴러떨어지고 말았다

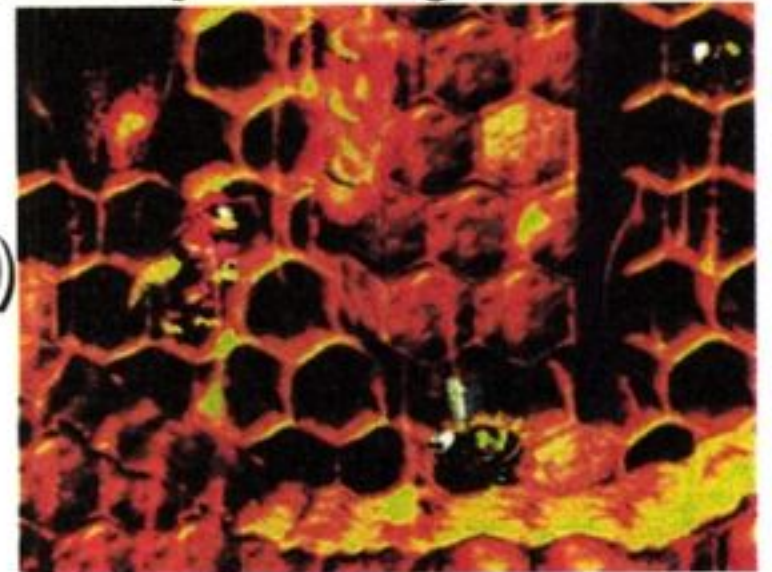
천장에 걸려 있는 왕보자기를 보고 E3는 ENGLISH EAGLE EGG(영국 독수리의 알)란 뜻이 아니란 걸 비로소 알게 됐다

전시장 내에는 세계 각지의 게임 매장 주인들로 가득했다

동키콩 컨트리 2

디디의 콩퀘스트(Diddy's Kong Quest)

몬스터 덩크

킬러 인스팅트
(Killer Instinct)

킬러 인스팅트
(Killer Instinct)

버철보이

7월 21일로 발매가 결정된 버철보이. 빨간색의 앙징스러운 본체를 들여다보면 그곳에는 암흑 속에서 붉은 광선이 발사되는 공간이 있다. 화면 사이즈는 16:9로 와이드 비전과 같은 비율로 화면이라기 보다는 공간이라는 개념을 느낄 수 있다. 브라운관이나 액정에서는 표현할 수 없었던, 하이콘트러스로 리얼한 영상의 입체적인 세계를 표현한다.

적색 경보

완벽한 입체감과 공간이 확장되어 펼쳐지는 리얼, 그 자체의 게임

RED ALARM™

마리오 크래쉬

닌텐도 게임의 영원한 아저씨, 마리오가 등장하는 액션 게임.

MARIO CLASH

슈퍼 NES

1990년 미국 시장에 처음 등장한 이후 아직까지도 많은 인기를 모으고 있는 닌텐도의 대표적인 하드웨어라 할 수 있다. 다른 기종들이 점차 16비트에 한계를 느끼고 있는 모습과는 달리 '16비트에서도 차세대의 기분을 낼 수 있다'는 듯 우수한 소프트를 내고 있다. 최근 「슈퍼 동키콩컨트리」의 2탄이 한창 제작중이라는데....

세가

닌텐도와 함께 게임계의 쌍두마차로 군림해 온 세가는 16비트에서 닌텐도에 완전히 백기를 올린 처량한 모습이었지만 64비트급 차세대기 '새턴'을 발매하면서 완전히 그 양상이 달라졌다. 그러나 닌텐도의 「울트라 64」가 공식적으로 모습을 드러냄에 따라 전열을 가다듬고 있는 비장한 모습을 보이고 있다. 9월 2일로 예정했던 새턴의 발매를 6월로 앞당길 예정이며 원활한 소프트 공급을 위해 실력있는 서드파티를 확보하려는 발빠른 움직임을 보이고 있다.

이번 쇼에서는 가장 관심을 모은 것은 뭐니뭐니 해도 「버철화이터」. 새턴과 32X, 두기종으로 이식된 버철화이터가 공개되어 미국 액션팬들의 발걸음을 멈추게 했는데....

「동키콩 컨트리2」의 주인공은 디디콩인가? 동키콩의 모습을 찾아볼 수 없었다

세가 새턴관의 대형 모니터에서 털보 아저씨는 목이 쉴 정도로 손님을 끌고 있지만 무관심한 양키들은 콧방귀만

노랑머리의 아키라와 안경 쓴 카게. 애리엇 들뻬지기다

세가 새턴

더이상 설명이 필요없는 차세대 게임기. SH-2라는 최첨단 CPU칩을 탑재하여 게임기를 넘어선 고기능 컴퓨터로 불릴 정도로 다양한 기능을 가지고 있으며 리얼리티를 극대화한 소프트들로 엄청난 인기를 모으고 있다. 특히 「버철화이터」를 제작한 AM2연이라는 팀을 주축으로 기존의 게임들과는 발상 자체부터 다른 게임들을 제작하여 게임 소프트에 새로운 바람을 일으키고 있다.

데이토나 USA

버철 화이터

BUG!

제네시스

일본에서는 슈퍼컴보이에 밀려 사향길에 접어든 하드웨어지만 미국 시장에서는 당당히 경쟁을 펼치고 있는 세가의 16비트 게임기. 최근에는 액션 게임과 스포츠 게임을 중심으로 시장 공략에 나서고 있다.

소니 컴퓨터 엔터테인먼트

세계적인 품질의 가전제품을 생산해 온 노하우를 살려 차세대기 게임시장에 뛰어든 소니. 94년 12월 「플레이 스테이션」을 발매하면서 게임 시장에서 급성장을 보이고 있는 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE)는 최근 일본 시장이 안정됨에 따라 유럽과 미국 시장으로 눈을 돌렸는데...

자본력, 기술력, 창작력의 3박자를 고루 갖춘 소니의 게임업계 참여로 세계 게임 시장은 새로운 전환기를 맞고 있다.

플레이 스테이션

아름다운 3D 그래픽과 폴리곤을 실현한 소니의 32비트 차세대 게임기.

94년 발매를 시작으로 6개월만에 100만대에 가까운 판매량을 기록한 소니는 새로운 마케팅 전략으로 미국과 유럽 시장 공략에 나섰다. 또한 다수의 외국의 제작사들을 서드파티로 확보하여 양적인 면과 질적인 면에서 압도적인 공세를 펼 전망이며 앞으로는 타기종의 소프트는 일체 제작하지 않을 방침을 발표했다.

RIDGE RACER (릿지 레이서)

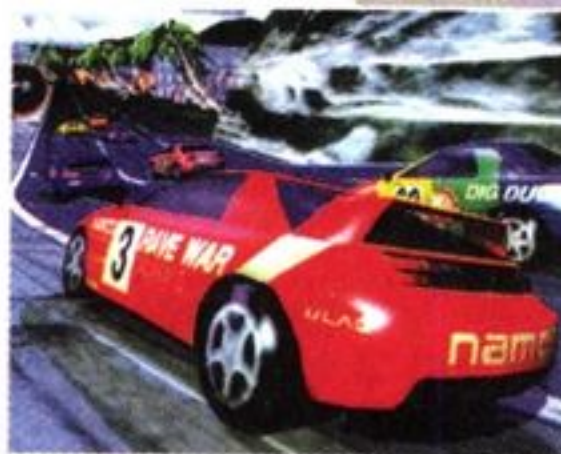
남코의 폴리곤 레이싱 게임.

제네시스 32X

제네시스 32X는 제네시스와 연결하여 32비트로 업그레이드 시켜주는 부스터이다. 따라서 제네시스나 제네시스 CD를 가진 유저만이 즐길 수 있다는 한계점을 지니고 있었다.

버철 화이터

카오틱스

소닉을 제치고 주인공에 발탁된 너클이 활약하는 스피드 넘치는 액션 게임.

남녀노소, 검둥이, 흰둥이 구별없이 「버철화이터2」는 모두에게 단연 인기 게임이었다

레이저 게임관이 비교적 썰렁한 틈을 타 침입(?)한 두사나이. 주위의 눈치를 보며 은밀히 걸어 나오고 있다

버철 안경을 쓰고 입체 영화를 보고 있는데 앞줄의 흰옷 입은 사나이. "니네들은 실컷봐라 나는 잘란다"

TOSHINDEN (투신전)

네오지오의 게임을 SFC로 이식하는 제작사로 잘 알려진 타카라가 이제까지 2류 제작사라는 오명을 씻기 위해서 제작한 대전 격투 게임.

MORTAL KOMBAT3 (모탈 컴배트3)

실사를 도입한 영상으로 신선한 느낌을 주었던 미드웨이의 대표작인 「모탈 컴배트」의 3번째 작품.

KILEAK THE BLOOD (키리크 더 블러드)

PS의 대표적 슈팅게임. 총 30분의 CG영상이 스토리의 긴박감을 더해준다.

3DO

32비트 게임기로 가장 먼저 등장했던 3DO사가 드디어 64비트 머신인 「M2」를 완성하여 64비트 머신시대를 준비하고 있다. 이번 쇼에는 공개되지 않았지만 602칩 탑재를 통해 여러 방면에서 엄청난 기능을 실현할 수 있는 멀티 기기로 게임 관계자들의 관심을 집중시키고 있다.

데드러스 인카운터 (DAEDALUS ENCOUNTER)

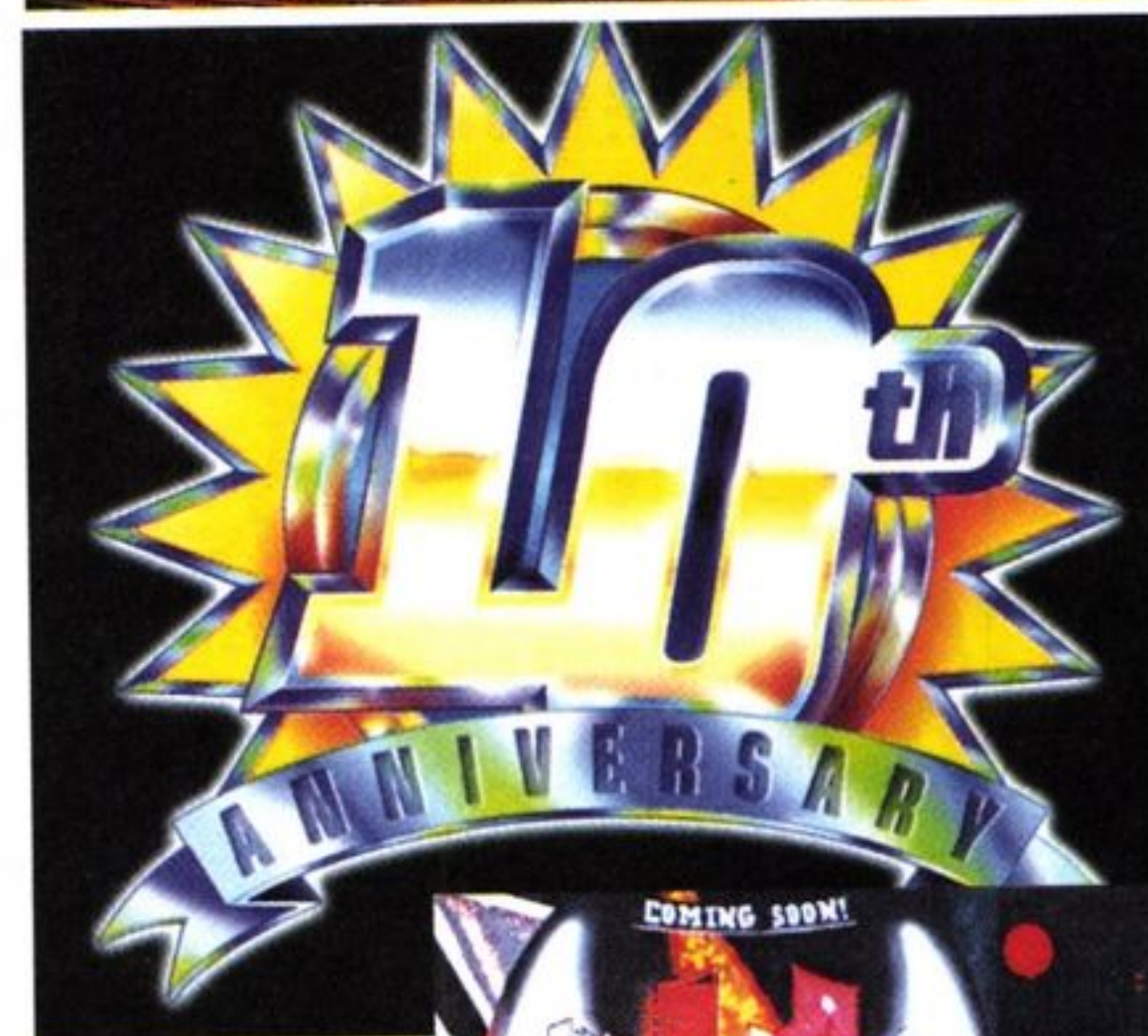
남코

에이스 컴배트

아케이드용의 「에어 컴배트」와 「에어 컴배트II」의 장점들을 모아서 새롭게 구성한 게임.

철권

최초의 가정용 게임으로 남코의 강력한 아케이드 머신 "시스템 II"를 채용하여 플레이 스테이션용으로 발표했다. 마인드 벤딩, 백 브레이킹 마샬아트등 모든 곳에서 초당 60프레임을 잡아주었다.

캡콤

억지로 쓰긴 했는데 도대체 이게 뭐야! 뒷목이 점점 뻐근해 오는데

밀가루를 뒤집어 쓴 3DO 샌드위치 걸. 자꾸 쳐다봐도 아는 단어는 딱 하나 삼도(3DO)

자기가 「울트라 64」에 나올 거라면서 굉장히 뻐기는 킬러 인스팅트의 주인공. 근데 하루종일 이러고 있으니까 팔이 좀 아프다나

스트리트 화이터 리전드

오리지널 「스트리트 화이터」의 캐릭터인 버디와 아돈을 부활시켜 새롭게 태어난 스트리트 화이터의 최신! 게임.

나이트 워리어즈

스트리트 화이터 더 무비

애니메이션으로 표현된 스트리트 화이터의 세계가 펼쳐진다.

코나미

KONAMI

드라큘라 X

드라큘라 시리즈의 마지막 작품.

폴리스 너츠

애니메이션과 CG 그래픽의 환상적인 조화를 감상할 수 있는 게임.

파로디우스

과거의 영광을 되찾기 위해서 고타와 그의 친구들이 돌아왔다.

어클레임

배트맨 포레버

어클레임의 다이나믹 듀오와 워너 브라더즈사가 공동으로 디지털화된 그래픽을 실현, 영화와 같은 긴박감 넘치는 「배트맨 포레버」를 완성했다.

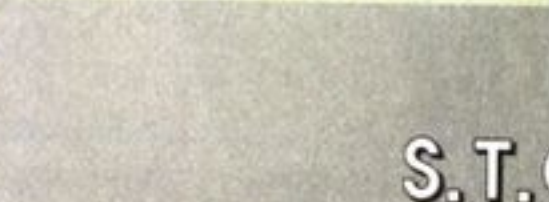
JUDGE DREDD(저지 드레드)

버철 스튜디오

VIRTUAL STUDIO

S.T.O.R.M.(스톰)

데이타 이스트

DARKNET

다크 리전드

소니관에는 보통 PS보다 10배는 큰 「왕플레이스테이션」이 전시되고 있었다

남코관의 철권! 픽의 뭔가 마려운(?)듯한 엉거주춤한 포즈는 장내를 넘새나게 했다

게임챔프 5월호 응모권 당첨자 발표

-대도실업 게임기 응모권-

주소	이름
1. 경기 이천군 부발읍	박찬영
2. 경남 진해시 경화2가	김태훈
3. 경북 안동시 풍산읍	장재원
4. 경기 하남시 덕풍읍	백근호
5. 경기 안양시 호계2동	최소희
6. 부산 광역시 해운대구	서대반
7. 경북 상주시 이안면	임춘기
8. 경기 안양시 관양동	조호권
9. 경북 포항시 북구	김민정
10. 서울 동대문구 답십리동	조인호
11. 전북 군산시 산북동	문병진
12. 광주 광역시 남구	김태완
13. 서울 관악구 봉천본동	김용연
14. 경기 광명시 철산3동	김찬영
15. 서울 관악구 신림동	김대훈

섹션 음성 정보

700-7400의 4가지 선택!!

국내에서 제일 빠르다!!

국내에서 제공되는 게임정보 전달 매체는 매달 발행되는 게임잡지들..

아니면 상당히 늦게 들어오는 외지들...

물론 PC 통신 동호회도 게임정보를 주고 받지요...

그러나 700-7400은 매일 들어오는 게임정보 수집, 외지의 신속한 공급을 통해 국내에서 가장 빠른 매체라고 자신합니다.

국내에서 제일 정확하다!!

울트라 64비트.. 미국 발매 연기 사건.. 성검전설 3에 대한 정보....

크로노 트리거, 프론트 미션, 제 4차 등 초특급 정보들이 가장 빨리 전달 되었던 것은 물론, 각 기자들의 검증을 통해.. 정말 정확한 정보들만 여러분에게 공급해 드리고 있습니다.

완벽 음성 공략 ····· 제4차 로봇 대전, 크로노 트리거
버철 화이터2 ········ 연속기를 넘는 초 연속기!!
성검전설 3 ··········· 이제 더 이상의 비밀은 없다!!
울트라 64 ············ 미국 발매 연기 속사정!!
초인기 연재 ·········· 크로노, 제 4차 등 신작 게임 묘수 퍼레이드!

최마빡의 (게임따라.. 얘기따라)에서 진한 선물 잔치를 벌입니다!! 혹, (게임따라.. 얘기따라)란 코너를 아시나요!!

이 코너에 1 석2 조의 진한 감동이 있습니다. 여러분이 지금까지 해 본 게임 중, 특히 뇌리를 스친 게임이거나, 대퇴부 하반부에 진한 감동을 준 게임이 있다면.. 엽서로 감상문을 보내 주십시요!!

당첨된 분에게는 선물과 여러분의 엽서를 최마빡씨의 구수한 입담으로 본 정보에서 들으실 수 있을 것입니다.

마감: 없음
보내는 방법: 관제엽서 혹은 편지로 (서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 최마빡 앞)으로 보내 주세요!!
발표: 당첨된 분에게는 최마빡이 직접 전화를 드리겠습니다.

국내에서 제일 편리하다!!

700-7400은 누워서도, 엎드려서도, 자면서 침을 흘리면서도, 밥을 먹으면서도, 게임을 직접하면서도.. 전화기만 옆에 있다면 언제든지 들을 수 있는 게임 정보입니다.

또 각 기종별로 아주 철저히 나뉘어져 있는 섹션 음성정보이기 때문에...

여러분이 좋아하는 정보만 쏙 빼먹을 수 있습니다.

국내에서 제일 재미있다!

웃음 보따리의 귀재라고 일컫는 이마 반!! 머리 반의 최마빡씨의 구수하고

재미있는 입담이 본 정보를 더욱 재미있게 이끌어 갑니다. 어쩌면 신중하게

들어야할 유료 음성 정보 서비스이지만, 최마빡씨의 이야기 덫에 걸리면 그

누구도 웃음 보따리를 피해갈 수 없습니다.

제우문고

도 서 명	가 격	내 용
1. RPG 환상사전	7,000원	명작 롤플레잉 게임의 흥미를 더해주는 멋진 게임 시스템과 등장하는 몬스터의 재미있는 정보를 화보와 함께 제공한다.
2. 올게임 카타로그'93	5,000원	국내 최대의 보급율을 자랑하고 있는 슈퍼컴보이용 소프트웨어를 90년부터 93년까지 발매된 400 여종에 걸쳐 5개의 시각에서 정확하고 냉철하게 평가해 초보자도 쉽게 알아볼 수 있도록 구성된 소프트웨어 카타로그이다.
3. 드래곤볼Z 외전	5,000원	반다이에서 개발한 패밀리용 게임을 롤플레잉 게임 사상 4시간대에 완벽히 클리어 할 수 있는 비법과 지도를 컬러판으로 담았다.
4. 웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500원	게임하나로 돈방석에 오른 세계 속의 기업 닌텐도와 세가의 입지열전을 자세히 소개하고 있다.
5. 내일은 없습니다	5,000원	일본의 전 총리 호소카와 모리히로의 정치적 야망과 젊었을 때 자신의 업무 수행, 일처리 등 젊은이들에게 귀감이 될만한 철학을 소개.
6. 평화를 위하여	5,000원	전직 미 대통령이자 지금도 세계평화를 위하여 뛰어다니고 있는 지미 카터의 일생 철학과 업적을 알기 쉽게 설명.

도 서 명	가 격	내 용
7. 네모네모 로직 1,2편	5,000원	세계인의 퍼즐로 자리잡은 네모네모 로직. 현재 국내 각 매체에서도 기사로 소개되고 있다.
8. 아랑전설 (상,하)	2,500원	아케이드의 대표적인 인기 게임인 아랑전설의 배경 스토리를 만화로 엮은 코믹한 단행본.
9. 나도 게임을 만들고 싶어!	5,500원	게임을 만들 수 있는 기본적인 과정부터 완성까지 설명해 주는 지침서.
10. 동키콩 컨트리	5,500원	최근 가장 인기있는 슈퍼컴보이용 게임이다. 화려한 그래픽과 어려운 난이도로 정평이 나있는 게임을 완전히 클리어할 수 있는 비법을 담았다.
11. 폭소 스화2	2,500원	지상 최대의 게임 '스화2'의 폭소 4컷 만화. 게임을 좋아하는 사람이라면 한번씩은 읽어보았을 대중적인 만화이다.

잠깐만

선물 대잔치 당첨자 발표

IBM PC 게임지 창간 준비 앙케이트를 성의 있게 답변해 주신 분

IBM PC전문 게임지 창간에 대한 챔프 독자 앙케이트에 성의껏 답변해주신 분들에게 아래 상품들을 드립니다.

삐삐 1명

김기수

게임디스켓 10명

노준형/
우도일/
박병준/
금창호/
이주봉/
곽원준/
김광열/
김수일/
천성이/
이성수/

PC CHAMP 창간호 20명

김현수/
김준호/
이한웅/
김정훈/
문병용/
박해민/
김민태/
송분도/
정원석/
안종욱/
신중기/
이주호/
김미연/
조덕연/
정의완/
이학곤/
이충대/
김용석/
박지원/
정승택/

게임챔프 20명

김재민/
전태준/
송한호/
배열철/
이호석/
김혁 /
성치훈/
이담 /
박현기/
임재철/
백근동/
김동주/
이창재/
김진오/
한성현/
윤현철/
원영오/
전효갑/
장준혁/
조호성/

단행본 30명

박주호/
조희강/
이영철 /
정지훈/
김신영/
손칠수/
윤종철/
김세영/
김기남/
정진욱/
박찬규/
김승월/
박현주/
조현준/
이유신/
최동진/
이용규/
이명진/
전수철/
박대규/
김상현/
강구룡/
박재성/
박수미/
이강석/
문종현/
김경배/
박민규/
허진 /
정유영/

국내 최초 IBM-PC 게임정보 탄생!! 「컴퓨터 타기」 선물 대잔치!! 정답자 발표

안녕하세요!! 여러분의 귀염둥이 최마빡 인사드립니다. 여러분의 뜨거운 성원에 따라, 저희 700-9690이 날로 발전을 해 나가는 것같습니다. 성원에 보답하고자 더욱 열심히 노력하겠습니다.

1등 1명 : 386컴퓨터 한 대

안현수/

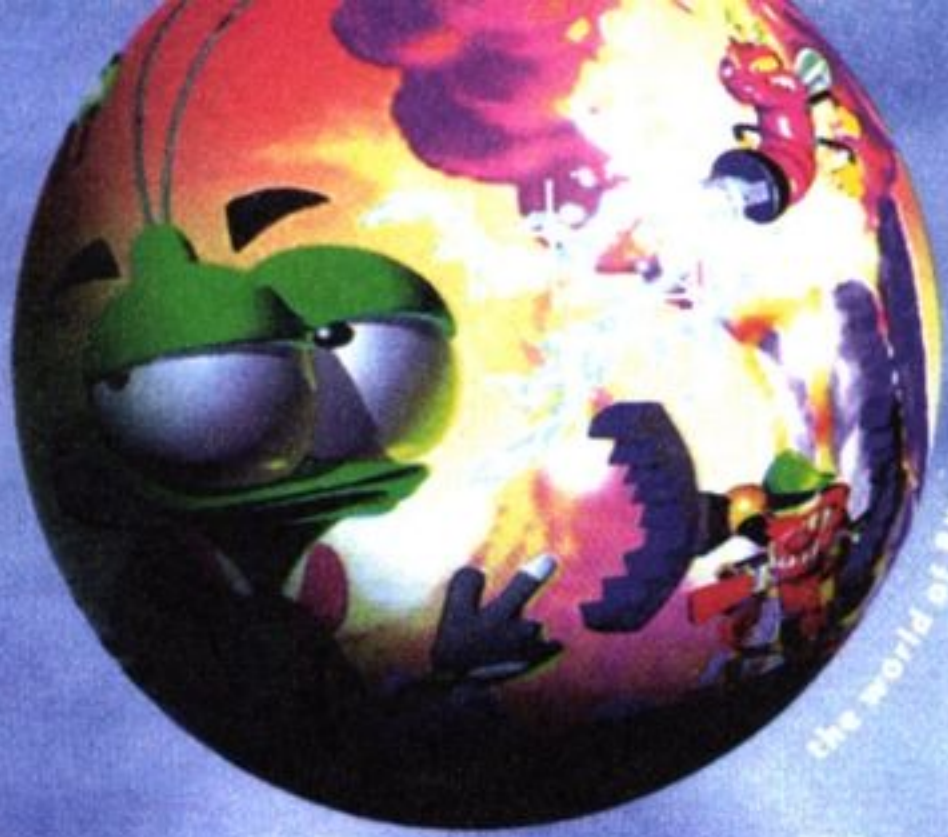
2등 10명 : IBM-PC 게임 디스켓 각 한 개

임주일/
정근일/
하진일/
한주영/
강지준/
김정수/
정준호/
정수근/
김태영/
김신우/

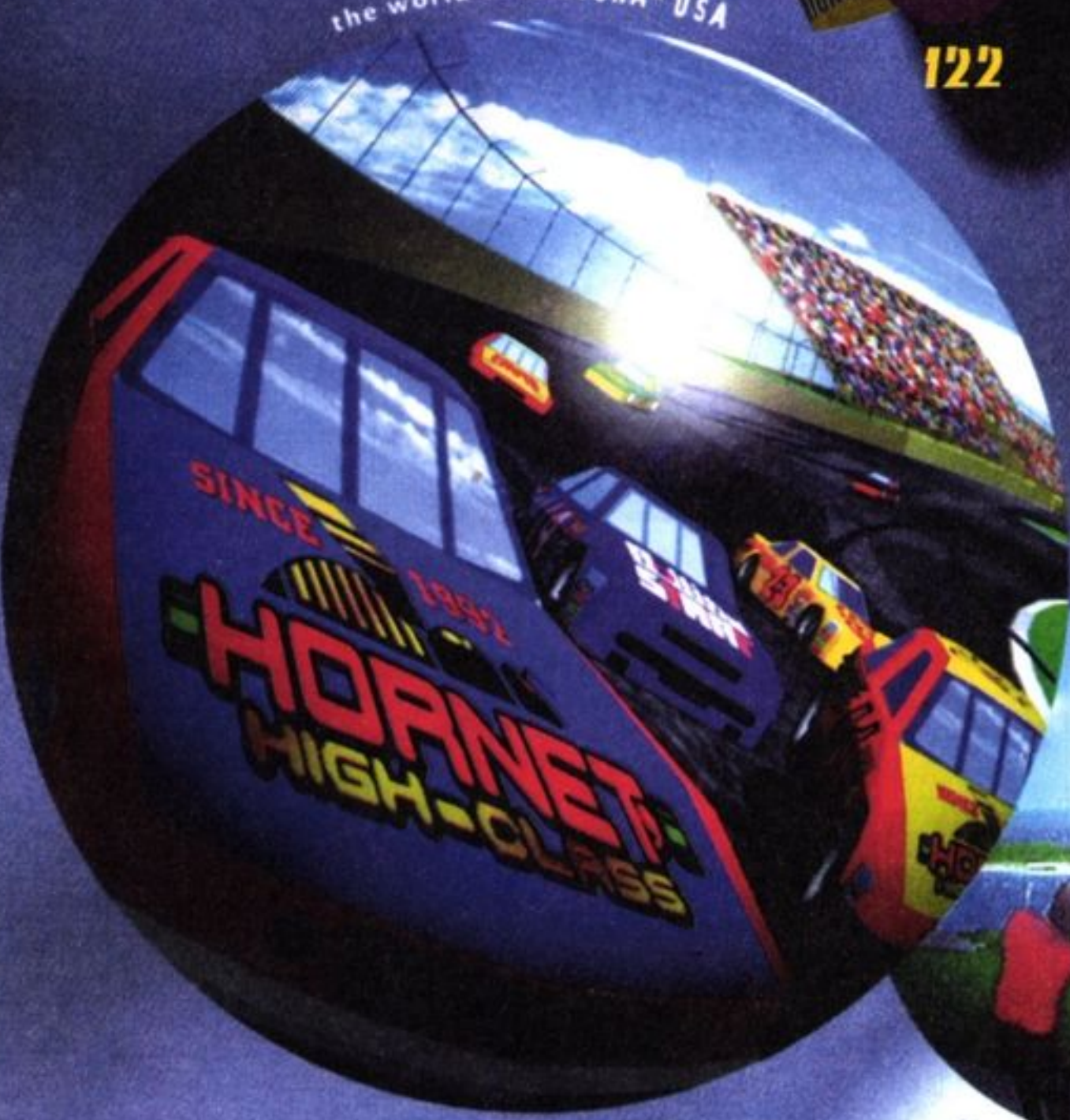
3등 20명 : 챔프 단행본 중 각 한권

김영봉/
김남희/
이영운/
김준수/
김지연/
최정수/
김한석/
이정민/
김홍열/
서희준/
신정구/
신진수/
심태진/
안정현/
양태석/
우진수/
유은진/
유창수/
이진영/
조창수/

* 천리안 「GO CHAMP」 행운을 잡아라는 천리안 게임챔프 공지사항에 당첨자를 발표했습니다.

차세대 스페셜

the world of BUG!™

the world of WORLDWIDE SOCCER™

the world of DAYTONA™ USA

the world of PEBBLE BEACH® GOLF LINKS

INFO STATION

이 코너는 차세대기의 새로운 정보를 알려 드리는 코너로, 정보의 뜻을 지닌 인포메이션(INFORMATION)과 총 집결소를 의미하는 스테이션(STATION)을 합성하여 [인포 스테이션]으로 명명한 정보의 집결지입니다.

「울트라 64」, 롬 카트리지로 개발

닌텐도의 64비트 차세대 머신, 「울트라 64」가 E3(ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO)에서 흑백사진을 통해 최초로 공개됐다. 닌텐도는 이 사진을 공개하면서 일본에서 95년 12월 96년의 발매를 시작으로 미국에서는 96년 4월에 250달러 미만의 가격으로 발매될 예정임을 밝혔다.

닌텐도의 「울트라 64」는 최근 CD ROM으로 소프트를 제작하는 경향과는 달리 기존의 롬 카트리지를 매체로 제작되는 것이 가장 큰 특징이라 할 수 있다. 또한 차세대기 전쟁에서 가장 중요한 조건이라 할 수 있는 소프트는 울트라 64를 공동 개발한 실리콘 그래픽스가 「킬러 인스팅트」와 「쿨진 USA」를 하드웨어와 동시에 발매할 계획이며 드림팀과 일본내의 스퀘어, 에닉스, 퀘스트 등의 제작사가 현재 소프트를 제작중에 있다.

이미 차세대 게임기 시장에서 부동의 위치를 확보한 세가의 새턴과 소니의 플레이 스테이션은 닌텐도의 울트라 64가 차세대 게임기 시장에 본격 등장할 것을 의식하여 소프트 가격의 저가화와 서드파티 확보를 통한 다양한 소프트 제작이라는 방침을 세워 놓고 있다. 그리고 일본 시장의 안정을 발판으로 미국과 유럽 시장으로의 진출을 가속화시키고 있는데 새턴은 종래 9월 2일 발매를 앞당겨 6월 중순부터 미국 시장에 정식 발매를 개시하며 소니 또한 일본 현지 가격의 3분의 1에 해당하는 싼 가격으로 발매할 것이라고 밝혀 울트라 64의 발매에 긴장하는 모습을 보였다.

E3에서 공개된 울트라 64

남코, 「철권 2」 개발 시동

아케이드용에서 플레이 스테이션으로 이식되어 많은 인기를 모으고 있는 남코의 대전 액션 게임, 「철권」의 제 2탄이 제작된다. 「철권 2」의 제작을 담당하고 있는 남코는 유저들이 플레이해보고 싶은 기술, 「2」에 반영했으면 하는 점 등 공모를 통해 의견을 모아 소비자가 원하는 게임을 만들 것이라고 밝혔다.

지난 5월 20일 마감된 공모에는 게임 기획자들이 생각해 낼 수 없었던 기발한 아이디어들이 풍성하여 모든 것을 게임에 반영하는 것은 불가능하지만, 캐릭터별 필살기, 보스 캐릭터, 배경 그래픽 등 「철권 2」에 필요한 신요소를 구현하기 위해 주력할 계획이라고 했다.

따라서 철권 2에는 2 3인의 캐릭터가 추가되며 캐릭터들이 격투를 펼치는 배경 그래픽도 새롭게 변하게 되는데 새로운 개발 시스템이 아닌 1의 개발에 사용됐던 '시스템 11'을 채용하여 제작할 계획이다. 발매는 95년 봄 예정이다.

PS용 철권

소니뮤직, PS 지원작전 개시

소니의 계열사인 소니 뮤직이 PS를 지원하기 위해 움직이기 시작했다. 리얼 슈팅 어드벤처 게임, 「키리크 더 블러드」를 만든 소니 뮤직엔터테인먼트(이하 SME)가 게임 소프트가 아닌 전자출판 소프트 제작을 통해 새로운 유저를 끌어들인다는 신규사업방침을 마련했다. 가정용 32비트 게임기의 판매 경쟁이 심화됨에 따라 PS에서 구현할 수 있는 음악, 영상을 이용해 게임 이외의 다른 용도로 소프트를 제작, 새로운 유저 개척을 통해 PS의 판매 촉진을 주요 목표로 하고 있다.

이를 위해 SME에서 새롭게 제작한 소프트는 바로 SME에 소속되어 있는 가수들의 신 정보와 뮤직비디오를 담은 CD ROM으로 주요 레코드점에 PS를 설치, 일반인들이 PS를 직접 작동시켜 볼 수 있도록 할 계획이다.

SME가 만든 「키리크 더 블러드」

새턴, 100만대 돌파 감사캠페인 실시

세가 새턴이 100만대 판매 돌파를 기념하여 감사행사를 실시한다.

세가 새턴, V새턴, 하이새턴을 구입한 사람이면 누구나 참여할 수 있는 이 행사는 10만명을 추첨하여 세가에서 직접 제작한 골든 디스크, 「버철 화이터 CG 캐릭터 콜렉션」을 증정한다. 이 골든 디스크에는 버철 화이터에 등장하는 캐릭터들의 생생한 모습이 최첨단 CG그래픽으로 처리되어 담겨 있다.

응모 방법은 세가 새턴, V새턴, 하이 새턴 본체에 첨부되어 있는 취급 설명서의 뒷면에 있는 마크를 오려 게임샵에 마련된 응모엽서나 관제엽서에 붙여 보내면 된다. 지난 5월 31일에 1차 5만명 추첨은 끝난 상태이며 2차 마감은 6월 30일 까지이다. 응모를 원하시는 챔프 독자들은 위와 같은 방법으로 자신의 주소, 성명, 나이, 성별, 직업, 전화번호를 기입해서 응모해 보세요.(단, 일본어로 쓰시고 반드시 취급 설명서에 붙은 마크를 보내셔야 합니다)

●보내실 곳:우편번호 150
日本 東京都 澁谷 郵便局止 株式會社 セガ エンタープライゼス「ありがとう 100万臺! キャンペーン ゴールドディスク」プレゼント係

이 마크를 오려 보내주세요

「데이토나 USA」, 타임어택대회 개최

일본 게임지 6개사가 참가하는 AM2연 공인 「데이토나 USA」타임어택 대회가 「게임 ON!」을 선두로 개최된다.

AM2연이 설정한 초급, 중급, 고급 코스의 참가 자격 타임을 클리어해야만 참가할 수 있는데 아직 응모 방법은 밝혀지지 않았지만 6개의 게임지가 참가하는 만큼 규모면에서 상당히 큰 대회가 될 것으로 기대된다.

참가 시간
초급 코스 0'17''30
중급 코스 0'43''50
상급 코스 1'33''50

리스트 ● 차세대 발매리스트

LG전자에서 발매된 3DO, 삼성에서 출시될 새턴, 그리고 플레이 스테이션, PC-FX, 버철보이 등의 소프트웨어 발매 정보를 정확하게 알려드립니다.

同 : LG 전자와 삼성을 통해 국내 동시발매되는 게임을 말합니다.
★ : 챔프의 이름을 걸고 추천할 만한 기대작을 말합니다.

3DO

월	발매일	게임명	제작사	가격
6월	6/9	리턴 화이어	3DO컴퍼니	미 정
	同6/예정	슬램 앤 잼	크리스탈 다이나믹스	미 정
	★同6/예정	게스	크리스탈 다이나믹스	미 정
	6/예정	요괴인간 벰	전뇌공장	7,800엔
	6/예정	스페이스 프로폰	와프	4,900엔
	6/예정	테츠진 리턴즈	시너지	미 정
	6/예정	다이너 너츠	EA빅터	미 정
	★同6/예정	데드러스	메카데우스	99,000원
	同6/예정	슈트랄	미디어 엔터테인먼트	미 정
7월	★同7/예정	폴리스 너츠	코나미	미 정
	7/예정	오선스 빌로우	멀티 소프트	미 정
	7/예정	테마파크	EA 빅터	미 정
	7/예정	화이어 울브즈	LG전자	미 정
	8/예정	윙코맨더III	일렉트로닉 아츠	미 정
발매일 미정		드래곤 로어	멀티 소프트	미 정
		F1GP	포니 캐논	미 정
		11번째 시간	버진 게임	미 정
		크리처 쇼크	버진 게임	미 정
		3D아트라스	EA 빅터	미 정
		바스켓 볼	BMG 빅터	미 정
		치키치키머신 레이스	퓨처파일레트	미 정
		어둠속에 나홀로2	EA 빅터	미 정
		레인드롭스	EA 빅터	미 정
		V골 사커	테크모	미 정
		워터 월드	인터 플레이	미 정
		화이어 월	LG전자	미 정

새 턴

월	발매일	게임명	제작사	가격
6월	6/2	배틀 몬스터즈	나그자트	5,800엔
	6/9	제복전설	이메지니아	7,980엔
	6/예정	블루 시드	세가	4,800엔
	6/예정	신 시노비	세가	5,800엔
	6/예정	X저팬	세가	미 정
7월	★7/예정	클락 워크 나이트	세가	미 정
	★7/예정	리그 로드 사가	세가	미 정
	7/예정	루팡 3세 -더 마스터 화일-	미즈키	미 정
	7/예정	마법전사 레이어스	세가	미 정
8월	8/예정	시공탐정DD	아스키	6,800엔
	8/예정	퀴바디스	그람스	미 정
	8/예정	북두의 권	반프레스토	미 정
	8/예정	윙 암즈	세 가	미 정
	8/예정	레이스 드라이빙	타임워너인터랙티브	미 정
	8/예정	실황 파워풀 프로야구 95	코나미	미 정
	8/예정	트윈비 대전	코나미	미 정
	8/예정	X맨	캡콤	미 정
	8/예정	심시티 2000	세가	미 정
	8/예정	월드 어드벤스드 대전략	세가	미 정
	8/예정	샤이닝 위즈덤	세가	미 정
	8/예정	4D 복싱	빅터 엔터테인먼트	미 정
	8/예정	보마헌터 라임	아스믹	미 정

플레이 스테이션

월	발매일	게임명	제작사	가격
6월	★6/30	에이스 컴배트	남 코	5,800엔
	6/하순	메탈 자켓	포니캐논	5,800엔
	★6/하순	아크 더 라드	SCE	5,800엔
	6/하순	혜저 대전쟁	엑싱	6,800엔
	6/하순	선더스톰&로드 브라스터	엑제코	6,800엔
	6/예정	레이맨	UBI 소프트	5,800엔
	6/예정	기동전사 건담	반다이	미 정
	6/예정	호드	BGM 빅터	미 정
7월	7/하순	3×3 아이즈	엑싱	7,800엔
	7/하순	익스트림 파워	프로화이어	미 정
	7/하순	V 테니스	톰킨하우스	미 정
	7/예정	괴수전기	프로듀스	미 정
	7/예정	킹스필드II	프롬 소프트웨어	미 정
8월	8/예정	혜저대전략	엑싱	미 정
	8/예정	그라운드 스트로크	SPS	미 정
	8/예정	시공탐정 DD	아스키	6,800엔
	8/예정	뱀파이어	캡콤	5,800엔
	8/예정	환상수호전	코나미	5,800엔
	8/예정	두근두근 메모리얼	코나미	미 정
	8/예정	하이퍼 포메이션 사커	휴먼	미 정

PC-FX

월	발매일	게임명	제작사	가격
6	6/하순	상혜 만리장성	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
7	7/예정	루나틱 돈FX	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정

버철 보이

월	발매일	게임명	제작사	가격
6	7/21	스페이스 핀볼	닌텐도	미 정
	7/21	V 테트리스	B·B·S	미 정
7	8/예정	버철 더블	밥	미 정
8	9/예정	페이스 볼	B·B·S	미 정

대특보 ● 차세대특보 1

버철 화이터 이식 한계 체크

AM2연의 「버철 화이터」 프로젝트!

93년말 아케이드용으로 등장한 후, 식을 줄 모르는 인기를 누리고 있는 「버철 화이터」. 더우기 「버철 화이터Ⅱ」의 등장으로 더욱 세력권을 넓혔고 세가의 차세대 하드웨어인 새턴의 동시발매 소프트로 발매될 정도였으니 더이상 설명이 필요없을 것이다. 현재 세가의 32비트 하드웨어 중에 「버철 화이터」가 발매되지 않은 기종은 '슈퍼 32X'뿐이었는데 지난 5월 미국 로스엔젤레스에서 열렸던 E3(Electronic Entertainment Expo) 쇼에서 놀랍게도 슈퍼 32X용 「버철 화이터」가 공개됐다.

이번호에서는 슈퍼 32X용 「버철 화이터」와 현재 새턴용으로 이식되고 있는 「버철 화이터Ⅱ」의 신 OS에 대해서 철저하게 살펴 보겠다!

버철 화이터의 액션이 슈퍼 32X에서 폭발한다!

버철화이터

버철 화이터에 관심이 많은 게이머라면 94년 키에코(KIECO)쇼에 출품된 새턴용 「버철 화이터」 일본판을 기억하고 있을 것이다. 캐릭터당 800~900 정도의 폴리곤이 사용됐던 그 버전은 보는 것만으로도 '아! 버철 화이터다!!'라는 감탄사가 절로 흘러나올 정도였다.

장 르	대전액션
제작사	세가
발매일	여름 발매 예정
가 격	가격 미정

슈퍼 32X용의 타이틀 화면. 상당히 깨끗한 느낌을 주고 있다. 이 화면이 후에 오프닝은 들어갈 것인가?

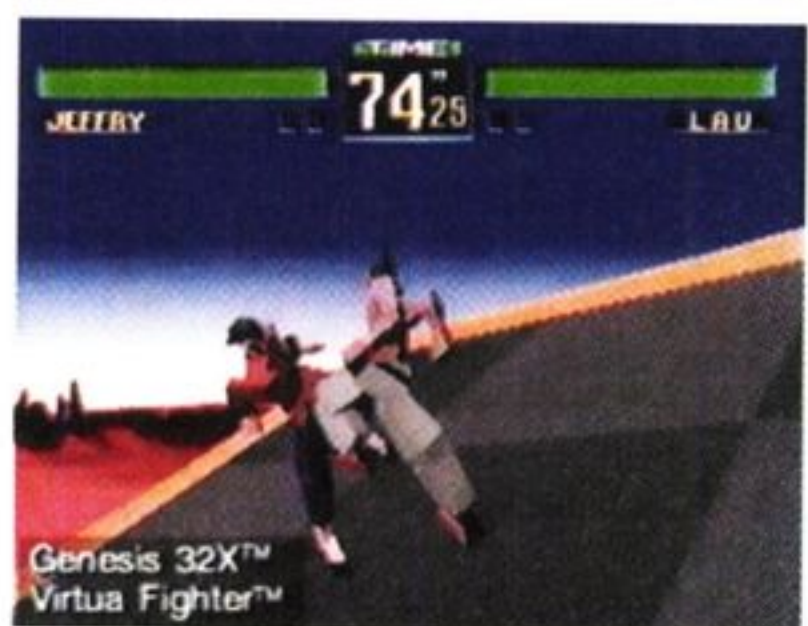
현재 개발중인 「버철 화이터」는 완벽하지는 않았지만 움직임이나 기술 등이 그 버전과 거의 동일하다고 할 수 있다. 아래의 화면을 보면 기존의 버철 화이터에서는 볼 수 없었던 새롭고 기묘한 동작들이 추가되었다는 것을 알 수 있다. 앞으로 폴리곤 더 추가될 것이고 몇차례의 쉐이딩 작업이 남았지만 현단계로도 모든 캐릭터가 등장하며 대다수의 기술 등도 포함되어 있다.

동일 캐릭터 대전도 가능

아키라와 파이가 서로 바닥에서 옆으로 굴러 자리를 이동하고 있다. 이것은 아케이드용이나 새턴용에도 없었던 새로운 동작이며 사진을 보면서 느끼겠지만 실제 버철 화이터의 캐릭터들보다 훨씬 크고 플레이시에 시점이 다르다는 것을 느낄 수 있다. 슈퍼 32X만을 위해서 만들어진 「버철 화이터」라고 해도 과언은 아닐 것이다.

바닥을 구르고 있는 아키라와 파이. 화면확대 기능인가?

신 「버철 화이터」 탄생

사진을 통해 라우와 제프리가 새로운 기술을 사용하고 있는 것을 알 수 있다. 이 기술은 「Ⅰ」에서 제프리가 사용하는 '니 어택'이다. 앉아 있는 상대의 머리를 잡고 무릎으로 가격하는 이 기술은 아케이드용이나 새턴용에서는 제프리만 가지고 있

제프리와 동일한 기술을 사용하고 있는 라우. 화면의 각도가 좀 특이하다

파이와 라우의 선풍아 기술 등도 완벽하게 구사된다. 시점이 조금 상향이다

3가지가 더 추가되었는데 이 시점들이 완성판에서도 채용될지는 알 수 없지만 상당히 재미있는 시점이라 할 수 있다. 링이 대각선상으로 꺾여 있는 시점과 캐릭터가 점프하면 캐릭터 중심으로 20도정도 회전하는 시점. 그리고 「데이토나USA」의 네번

이렇게 엄청난 거리까지 떨어지게 된다. 캐릭터의 얼굴이 상당히 미국적이다

이 시점에서 점프를 하면…

었는데 슈퍼 32X 용의 화면에서는 라우도 사용하고 있다.

기술적인 면 이외에도 원작과 다른 변화된 특징을 찾을 수 있다. 현재 공개된 화면만으로 보면 시점이 기존의 3방향에서

마주보는 잭키와 카게. 이정도 거리에서 서로 멀어지면…

째 시점처럼 약간 상향에서 내려다 보는 시점이 존재하고 있다. 이 시점중 링이 꺾여 있는 시점과 상향에서 내려다 보는 시점은 선택사항으로 들어갈 전망이다.

각 캐릭터가 움직이고 있는 속도는 아케이드용과 똑같은 30분의 1초를 재현하고 있으며 캐릭터의 크기가 아케이드용보다 약 1.5배 정도 크기 때문에 보다 재미있는 새로운 버철 화이터를 즐길 수 있을 것이다.

20도 정도 이동된 시점으로 착지하게 된다

Q&A 버철화이터 II

95년 새턴 최대의 핫 이슈인 「버철 화이터Ⅱ」 '과연 어느정도의 이식도를 보여줄 것인가?', '조작감과 기술들의 타이밍, 밸런스는 똑같을 것인가?'

장르	대전액션
제작사	세가
발매일	95년 말
가격	가격 미정

➡ 신 OS의 개발 화면에서도 하이 레졸루션 모드를 사용하고 있다. 완성판은 좀더 깔끔해질 것으로 기대된다

Q1 완성판은 소프트 발표회의 파이정도의 레벨이 될 것인가?

95년 세가 소프트 중점 발표회에서 공개된 「버철 화이터Ⅱ」의 파이 연무 화면은 캐릭터만을 놓고 본다면 아케이드용을 능가하는 수준이었기 때문에 파이의 표현 수준으로 완성된다면 완벽 이식이라 할 수 있을 것이다. 따라서 현재 AM2연에서는 파이와 동일한 수준으로 제작하는 것을 목표로 삼고 있다.

Q2 6월2일 일본에서 개최되는 장난감쇼에 파이 이외의 캐릭터 데모가 등장할 것인가?

두말하면 잔소리! 물론 등장한다. 현재 AM2연은 그 캐릭터를 리온과 순중에 한명이라고만 밝혔으며 기술의 포즈와 움직임을 60분의 1초로 만드는 작업을 하고 있다고 한다. 과연 어떤 형태로 출품될 것인지 기대가 된다.

Q3 완전 이식은 가능할 것인가?

'엄청난 용량과 고도의 기술이 필요한 완벽 이식은 과연 가능할 것인가?'. 하드웨어의 스펙 문제로 완벽 이식은 불가능하다고 볼 수 있다. 아케이드용의 「버철 화이터Ⅱ」 이식중 현상태에서의 첫번째 벽은 2명의 캐릭터를 각각 60분의 1초로 움직이게 하는 것으로 실제로 2명의 캐릭터가 대전하는 CPU전을 생각해보면 좀 위험한 상태라고 할 수 있다. 현재의 OS판도 상당히 잘 만들어져 있지만 완벽 이식을 위해서는 더욱 개량된 시스템이 요구된다.

현재 AM2연은 「버철 화이터Ⅱ」의 요소요소에 있는 숨겨진 현상들(동시에 두명이 승리포즈를 취한다거나 새가 날아와 패자를 공격하는 것)을 과감히 삭제하고 게임을 진행하고 즐기는 쪽으로 이식을 추진하고 있다.

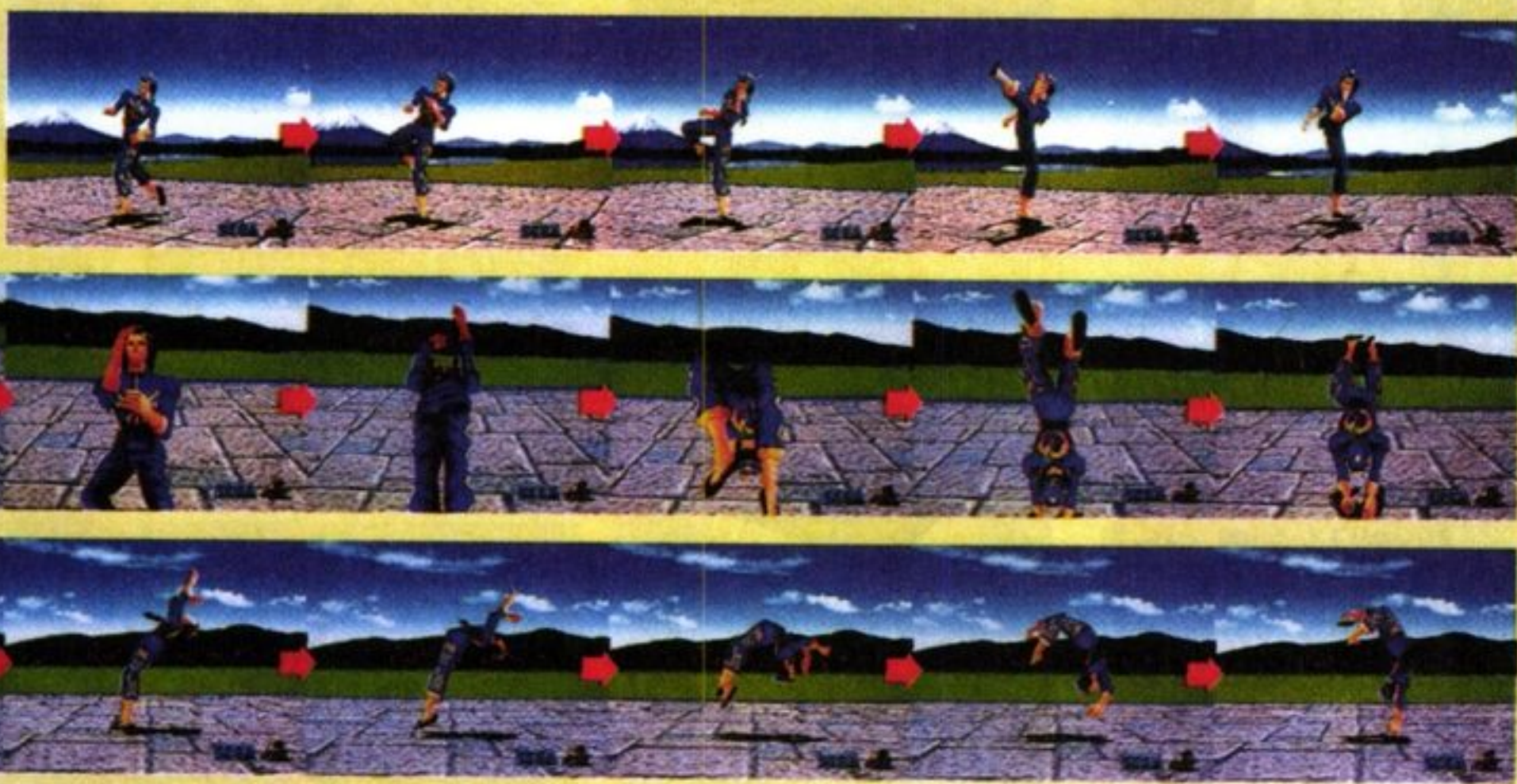
Q4 아케이드용을 능가하는 부분은?

아케이드용이 전용 모니터를 사용하고 있는 점에 비해서 가정용은 하이 레졸루션 모드를 사용하게 되는데 이것은 전작 「버철 화이터」의 이식때에도 사용됐던 것으로, 신 OS를 이용한 경우에 화면의 질감 자체는 아케이드용을 능가한다고 볼 수 있다. 실제로 파이의 연무 동작 화면을 보면 아케이드용의 파이보다 질감이 좋은 것을 느낄 수 있을 것이다.

연말 발매를 목표로 기초연구가 한창 진행중인 「버철 화이터 II」. 우선은 60분의 1초로 움직이는 캐릭터를 완성한 후 배경 폴리곤을 기획하고, 삭제할 부분들을 정하여 제작할 예정이라 한다. 지금 밝혀진 변경점중 가장 큰 것은 듀랄 스테이지의 표현. 바닥에 비춰지는 캐릭터들의 그림자는 없어질 것이 확실시되고 있다.

둘이 동시에 승리 포즈를 취하는 숨겨진 장면 등은 과감히 삭제된다

새턴용 OS에 의한 파이 연무 연속사진

AM2 AM RaD DEPT. #2

신 OS의 등장, 보다 쉬운 개발환경 창조

지금 새턴의 서드 파티들이 주목하고 있는 것은 신 OS의 등장으로 새턴의 개발 환경이 어느정도 개선되느냐하는 것이다. 실제로 이제까지 등장한 차세대 게임기중에서 인기순위 1위 다툼을 하고 있는 새턴과 플레이 스테이션은 소프트 개발환경 문제로 인해서 플레이 스테이션이 약간 우위를 차지하고 있었다. 실제로 세가가 신 OS를 만든 이유중 하나도 이 문제였을 것이다. 플레이 스테이션의 소프트 개발시에는 대용량의 마스크롬에서 기본적인 데이터를 출력하여 사용하면 되지만 새턴의 경우는 하드웨어의 스펙에 맞춰서 개발할 게임의 프로그램을 일일이 작성하지 않으면 안된다.

만약 비슷한 실력을 지닌 프로그래머가 플레이 스테이션과 새턴의 양쪽으로 똑같은 소프트를 동시에 제작한다면 플레이 스테이션쪽이 훨씬 빨리, 그리고 더 뛰어난 소프트를 제작할 것은 당연한 일이다.

즉, AM2연이나 세가가 현행대로 새턴 소프트 제작을 밀고 나갔으면 차후 소프트의 수적인 면에서 엄청난 차이가 생길 것이다. 소프트 수에 비해서 재미있는 소프트가 많았기 때문에 많은 게이머들이 새턴을 선호하고 있는 것이지, 그렇지 않았다면 플레이 스테이션이 대다수의 게이머들을 독점했을 것이다. 때문에 신 OS가 등장한 지금부터 새턴의 소프트 발매 상황이 과연 어떻게 변할 것인지 주목할 만하다.

연말 발매될 새턴용 「버철 화이터II」. 화이터들은 과연 어떠한 모습으로 등장할 것인가?

이것이 신 OS의 실력이다!!

신 OS를 사용한 파이의 데모화면

신 OS의 데모를 철저 분석!

데모의 마지막에는 이러한 승리 포즈도 들어가 있는 파이의 연무. 얼굴의 생김새가 아케이드용과 다른 이유는 이번 신 OS용으로 신규 제작되었기 때문이다. 「1」의 이식에서는 표현하지 못했던 손가락이 확실히 그려져 있는 점에 주목하자!

파이만의 독특한 윗차기도 완전히 재현됐다. 옷의 무늬와 질감도 멋있게 텍스처되어 있고 AM2연 자체내에는 2명의 캐릭터가 동시에 움직이고 있는 버전이 완성되어 있다고 한다

지난호에 공개했던 신 OS로 제작한 파이의 연무화면. 캐릭터 파이를 사용한 연무 장면은 아케이드용 버철 화이터II와 똑같은 1/60초의 움직임을 실현하고 캐릭터의 해상도면에서도 아케이드용을 초월하는 레벨(704×480)로 되어 있다는 것은 지난달에 소개한 대로다.

어쨌든 이 데모로 인해서 「버철 화이터II」의 이식에 대한 불안감이 조금은 사라졌는데, 과연 신 OS의 이식한계는 어디까지인가. 파이 연무 데모를 중심으로 분석해 보겠다.

1/60초의 모션으로 파이가 움직이고 있다!!

지난호의 사진을 보고 '움직임은 어떨까?'라는 생각을 가진 독자들이 많았을 것이다. 우선 여기의 연속 사진을 보자. 앞으로 회전하며 돌려차기를 하는 다이나믹한 모션은 완벽한 1/60초의 움직임을 보여주고 있다

「1」의 이식과는 차원이 다르다!!

「버철 화이터I」는 새턴을 실험하기 위한 소프트였고 이번에 제작되는 「버철 화이터II」야말로 새턴의 모든 능력을 보여줄 것이다.

우선은 지난호에 소개된 화면사진의 전후 모션을 연속사진으로 보도록 하자. 그리고 여기에서 파이가 사용하고 있는 발차기는 파이 자신의 기술이 아닌 라우의 쌍권선풍퇴를 변형한 것이다(여기의 연속사진의 모션만도 총 31컷의 움직임이었지만 소개하는 것은 단지 5컷). 이 데모화면은 액션의 흐름을 중시하고 각 기술을 연결해서 보여주는데 역점을 두었지만 새로 공개될 데모 화면은 다수의 캐릭터에 기술을 표현할 것으로 예상된다.아래의 사진은 똑같은 상황을 촬영한 아케이드용 「버철 화이터II」의 파이의 발차기(무대는 파이 스테이지, 기술은 퇴등리선각)이다. 얼굴이나 기술의 모션에 약간 다른 부분이 있지만 해상도면에서는 새턴용 OS데모의 파이 쪽이 옷의 라인 등이 아름답게 표현됐다는 것을 알 수 있다.

PS, 이제 롤플레잉으로 승부한다!

비욘드 더 비욘드

플레이 스테이션에도 본격 RPG가 등장한다!! 그 이름은 「비욘드 더 비욘드」 굳이 우리말로 번역하자면 '아득히 먼 저편'이라고나 할까? 타이틀 만으로도 상당한 모험심을 유발시키는 기대의 대작이 될 듯하다.

장 르	롤플레잉
제작사	SCE
발매일	발매일 미정
가 격	가격 미정

파워 넘치는 전투신

먼저 「비욘드 더 비욘드」는 전투신 그래픽이 굉장하다! 사진에서 보는 바와 같이 공격 액션이나 마법 효과가 모두 애니메이션으로 재현되었다. 게다가 누가 누구에게 어떤 공격을 하고 있는지 쉽게 알 수 있도록 시점이 리얼타임으로 변화한다.

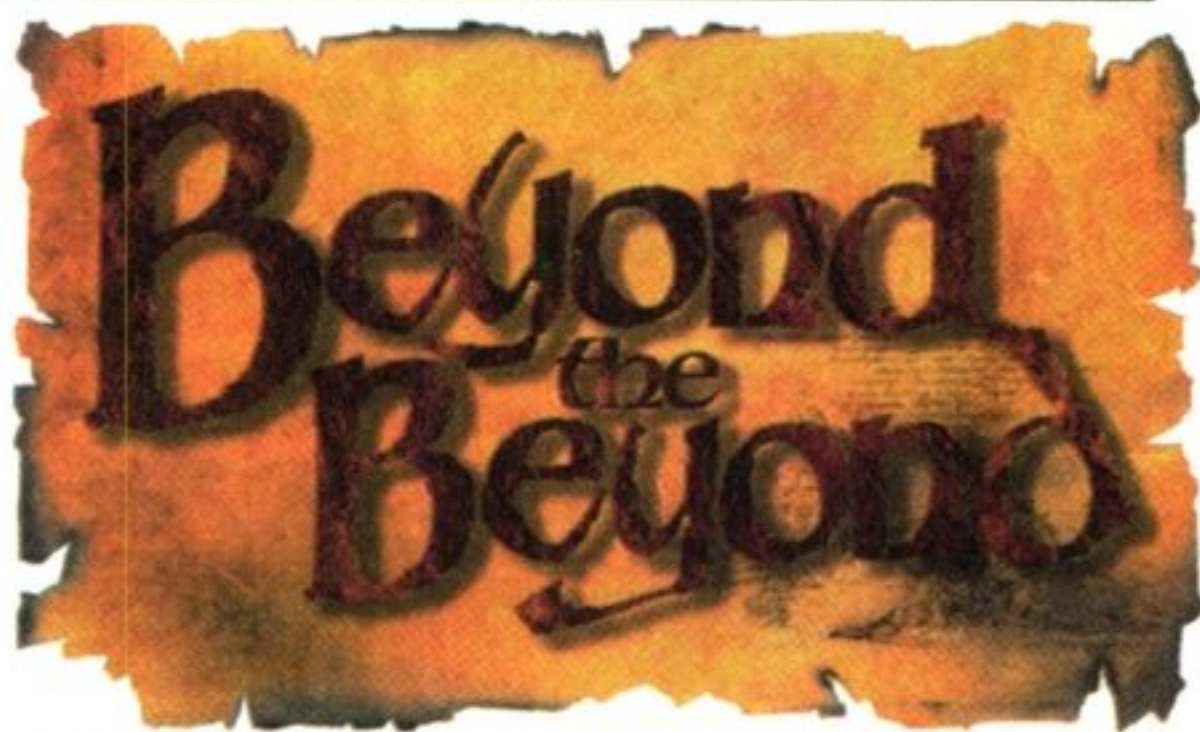
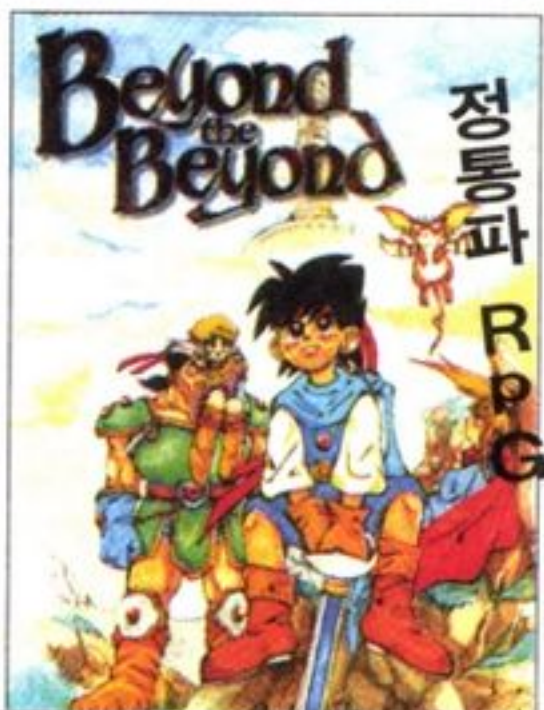
그리고 새로운 시스템을 과감하게 도입한 점도 멋지다! 「비욘드 더 비욘드」에는 HP(히트 포인트)라는 시스템이 없다. 그대신에 더욱 현장감 넘치는 시스템을 채택했다.

이밖에도 엄청난 아이디어가 철철 넘치지만 현시점에서는 아직 극비사항이다. 아이디어의 정체가 밝혀질 때까지 즐거운 마음으로 기다리고 있기를…

적으로부터 공격을 받는 장면. 확대, 축소하면서 애니메이션으로 처리된 그래픽과 영화와 같은 시점 이동을 보기만해도 즐거워진다

세계관과 등장 캐릭터

「비욘드 더 비욘드」의 세계관은 중세 유럽풍의 장대한 환타지를 중심으로 전개된다. 등장 캐릭터는 이미지 일러스트에서 보는 바와 같이 5명이 등장하는데 좌측부터 삼손, 에드워드, 핀, 스타이나, 아니이다.

Beyond the Beyond 정통파 RPG

삼손 (직업:전사)
악한자를 도와주고 악한자를 응징하는 전사의 표본이라고 할 수 있는 캐릭터. 강인한 몸에서 분출하는 강한 힘으로 내리치는 도끼는 엄청난 파괴력을 가지고 있다

에드워드 (직업:마법사)
삼손 어깨에 타고 있는 소년. 탄생의 비밀이 베일에 싸여 있는데 귀공자같은 얼굴과 순수한 눈빛으로 보아 훌륭한 집안의 아들인 듯하다

핀 (직업:검사)
이 게임의 주인공. 베이비 드래곤인 스타이나를 친구로 두고 있는 의문 투성이 소년. 성격은 활발하다

스타이나 (직업:???)
주인공 핀의 친구인 베이비 드래곤. 전투에서는 재빠른 동작과 날카로운 발톱으로 적을 공격한다. 수다장이이며 참견을 잘하는 성격이다

아니 (직업:사제)
핀의 어릴적 친구인 여자아이. 겉으로는 강한 인상을 주지만 실은 상냥하다. 핀을 의식하고 있는지도…

전혀 새롭게 표현한 3D 전투신

RBS란 무엇인가?

「비욘드 더 비욘드」의 박력 넘치는 전투신은 RBS(리얼리티 배틀 시스템)라 불리우는 전혀 새로운 시스템으로 표현되었다.

이것은 폴리곤으로 처리된 무대위에 적, 아군의 캐릭터가 입체적으로 배치된 시스템이다. 그리고 이 무대에 배치된 적, 아군 캐릭터가 리얼한 애니메이션으로 처리되었다. 이 때 시점이 자동적으로 앵글 이동하기 때문에 더욱 박력 넘치는 화면으로 되는 것이다.

또 전투 시스템은 적과 아군이 빠른 순서로 공격하는 턴 제도인데 이 게임만의 새로운 시스템도 더 있을 듯하다.

배경처럼 보이는 바위 괴물도 캐릭터들과 마찬가지로 필드위에 올려져 있다

달려오는 고브린

행동하는 캐릭터가 화면의 거의 중앙에 위치하도록 시점이 바뀐다. 나가랏, 핀!

적 몬스터쪽에서 본 시점도 있다. 아군이 당한 모습을 보면 조금 분할지도…

새로운 레벨 업 시스템

VP 시스템이란?

「비욘드 더 비욘드」에는 HP가 늘거나 줄어드는 시스템이 없다. 그 대신 VP 시스템이라는 것을 채택했는데 이 VP는 바이탈리티 포인트의 약자로 생명력 치수라는 의미를 가지고 있다. 이 시스템에 대한 자세한 내용은 아직 알려지지 않았지만 HP 시스템보다도 VP 시스템이 전투의 긴박감을 더해 줄 듯하다. 전투화면 사진을 잘 보면 LP라는 것도 있는데 그럼 이것은 뭘까? 그것은 다음호에!

다양한 필드와 던전이 더욱 먼 곳으로 핀을 유혹한다

「비욘드 더 비욘드」에는 평범한 RPG처럼 다양한 지형의 필드와 던전이 있지만 지형의 차이점은 물론 전투시의 배경에 반영된다는 것. 또 사진을 보면 알 수 있듯이 던전 등의 맵은 위에서 아래를 내려다보는 타입(일반적인 RPG시점)을 채택했기 때문에 별다른 어려움없이 진행할 수 있다.

아무튼 「비욘드 더 비욘드」는 RBS나 VP 등의 새로운 시스템이 눈길을 끈다. RPG 매니어들만을 위해 제작된 것이 아니라 이해하기 쉬운 기본 시스템을 바탕으로 많은 새로운 시스템을 도입했다.

단지 필드와 던전에 관해서는 아직 정보가 그다지 많지 않기 때문에 어떤 새로운 시스템이 채택되어 있는지는 아직 모른다. 단지 사진을 통해 알아낸 것은 32비트용 게임이라는 것과 마구잡이로 많은 화상을 사용한 것이 아니라 도트로 알기 쉽게 표현하고 있다는 것이다.

그리고 보는 바와 같이 위에서 내려다보는 타입의 맵을 사용한 덕분에 퍼즐처럼 함정과 장치가 있는 던전을 손쉽게 만들었다는 것을 알 수 있다. 실제로 「비욘드 더 비욘드」의 필드나 던전에는 다양한 종류의 장치가 가득한 듯하다. 오랫만에 오리지널 RPG다운 RPG를 PS에서 만날 수 있을 것같은 기쁜 예감!

얼음으로 만들어진 던전

추워보이는 던전을 가고 있는 주인공 핀과 스타이나. 던전안에는 높이차가 있는 듯하다

스케이트장처럼 얼어붙은 바닥. 미끌어지고 있는 동안 콘트롤이 불가능해서 구멍에 빠질지도…

보물상자를 열려면 어떻게 하지?

버섯 투성이의 동굴

버섯이 군데군데 자라나 있는 무대. 조금 어두운 분위기다

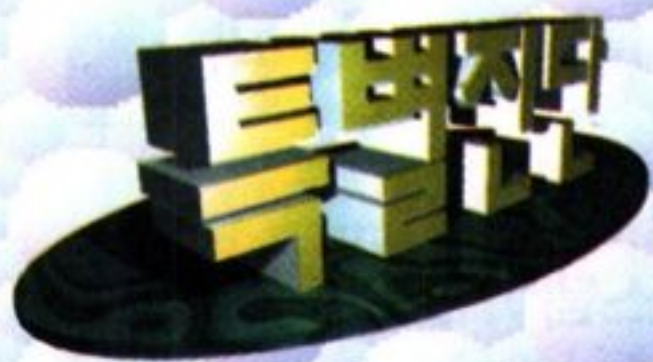
음, 곤란하군. 더 이상 갈 수 없는 걸까!?

색이 다른 버섯이 하나 있는데 무슨 까닭이 있는 듯하다

민들레가 핀 평원

민들레가 많이 피어 있는 장소에 왔다. 한 송이 가지고 돌아가고 싶은 기분이다

더욱 더 먼곳으로 가자

바위산 모퉁이를 걷고 있는 핀 일행. 모험을 하고 있는 기분이 든다

특별기획 제4회

진화하는 게임업계

차세대 게임기의 유통구조

적의 적 = 친구!?

국내 게임기 시장을 점유해 온 닌텐도. 그러한 독주의 비결중 하나가 바로 '초심회'라는 사실은 게임 관계자라면 누구나 알고 있는 이야기이다. 닌텐도는 마치 동문회와 같은 초심회 조직을 통해 강력한 유통 지배를 이뤄왔다고 해도 과언이 아니다.

그러나 이러한 철벽과도 같은 조직에 반기를 들고 새롭고 독자적인 방법의 유통 구조를 구축하려는 제작사들이 등장하기 시작했다.

지금까지는 주로 초심회의 완구 유통에 의존해왔던 세가는 9개사의 전기 도매상과 공동 출자하여 '세가 유나이티드'를 설립했다. 즉, 세가판 '초심회'라 할 수 있으며 이 회사를 주축으로 완구 루트에 대한 반격을 개시하는 한편 히타치 전기, 도시바 EMI 등 가전회사들과의 전략적 제휴를 통해 판매 경로를 확대시킨다는 전략이다.

소니CE(컴퓨터 엔터테인먼트)의 전략은 세가와는 또 달랐다. "세가는 단순히 초심회에 반발한 정도였지만 소니CE는 완구 유통 그 자체를 부정한 것"이며 일부를 제외하고는 소니CE가 직접 거래를 한다는 방식이다. 소니 ME(뮤직 엔터테인먼트)가 개척한 음악CD의 판매 채널을 활용한 유통 경로를 조직한다는 것이다.

마쓰시타 전기는 대형 가전판매점과 내쇼날샵 등의 가전점이 유통 루트의 대부분을 점유하고 있다. 그러나 가전 루트를 통한 판매가 부진함에 따라 최근에는 대형 완구상에도 적극적인 판매 공세를 펼치고 있다.

이러한 새로운 유통 채널의 특징은 제휴를 맺는 업체들간의 목적들이 얽혀 '적의 적은 친구'라는 공식을 만들어 내고 있다는 점이다. 도시바 EMI가 세가와 손을 잡은 이유는 소니의 레코드점에 대항하는 자구책이며 마쓰시타 그룹의 일본 빅터도 세가가 제휴하여 독자적인 길을 걷고 있다. 새로운 멀티미디어 시대를 맞이하여 유통 분야에서도 치열한 생존 경쟁이 시작되었음을 보여주는 전략적인 제휴가 이뤄지고 있는 셈이다.

SEGA SATURN
세가 엔터프라이지스
야마하 (호환기 판매 예정)
일본 빅터 (호환기 V새턴)
히타치 미디어 포스 (히타치 제작소에서 호환기 제작 예정)
도시바 EMI
완구 도매상 (마쓰바라, 무민 등)
세가 유나이티드
방크스
월드 아오야마
산성시계점
후지랜드
히로세 상사
일본 플렉스
동양 통상
국분 흥업

3DO
마쓰시타전기산업 (REAL)
산요전기 (TRY)
3DO규격머신
완구계 도매상
계열 판매사(LEC)
완구계 도매상

완구로 정의되는 TV게임

TV 게임은 '컴퓨터 게임'이라고 말할 수 있다. 즉, 모든 소리, 언어, 그림, 움직임을 컴퓨터로 제어하는 것이 바로 게임이기 때문이다. 더우기 차세대 게임기는 PC와 동일한 32비트 CPU를 지니고 있으며 동화 재생 능력이나 CG 기술 등은 일반 PC보다도 월등히 뛰어나다고 할 수 있다.

그럼에도 불구하고 TV 게임은 왜 한낱 아이들의 장난감 수준의 취급을 받는 것일까?

일본의 컴퓨터 게임업계는 1972년, 미국 아타리사의 「퐁」이라는 게임을 수입, 판매하면서부터 시작됐다. 퐁은 그 당시 상당한 붐을 이뤄 볼링장에까지 설치되는 등 급속하게 보급됐다.

퐁에 이어 미국 필립스사는 원칩 게임기 「오디세이」를 발매했고 일본에서도 에폭사의 「TV 테니스」를 시작으로 반다이, 토미, 닌텐도 등이 잇따라 같은 타입의 게임기를 발매했다.

이 사이 테이블 게임에서는 「브레이크 아웃」(블럭깨기)이 카페 등에 맹렬히 보급됐고 78년에는 역사적 작품이라 일컬어지는 타이토의 「스페이스 인베이더」가 폭발적인 히트를 기록했다. 거리의 게임 센터는 사회적인 문제로 부각됐지만 TV 게임은 착실하게 시민권을 얻어가기 시작했다.

이윽고 미국 아타리사가 카세트 교환식의 TV 게임을 발매했고 코레코, 마텔 등 미국의 대표적 완구업체들이 너도 나도 뛰어들어 같은 타입의 가정용 게임기를 발매했다.

이리하여 TV 게임은 완구 메이커들이 개발, 제조하여 완구 유통을 통해 판매하는 패턴이 정착되기 시작했다.

결국 70년대 TV 게임은 단순한 완구에 불과했으며 게임기 역시 완구라는 고정된 생각이 훗날 완구 유통업체가 스스로 자신의 목을 조르는 결과를 초래하는 꼴이 되고 말았다.

붐의 함정

완구는 초창기부터 '매입제'가 기본으로 정착됐다. 단, 올해 발매된 리카 인형은 내년에도 같은 연령층에게 팔리는 것처럼 세대교체에 따라 안정된 판매를 기대할 수 있기 때문에 실질적으로는 유통 재고로 고민하지 않아도 되는 상태였다.

이에 반해 TV 게임쪽은 팔리지 않는 게임은 끝까지 팔리지 않는다는 특징을 가지고 있다. 원래는 전혀 성격이 다른 상품을 완구 메이커에서 제작하여 시장에 유통시켰기 때문에 완구 유통의 상습관을 그대로 답습했다. TV 게임은 완구와의 커다란 차이를 지닌 채 보급되기 시작한 것이라고 할 수 있다.

또한 TV 게임은 하드웨어, 소프트웨어 모두 종래의 완구와 비교해 보면 가격이 현저하게 변동하는 상품이었지만 그런대로 팔려 나갔기 때문에 완구유통업계에서는 패미컴을 '붐 상품'으로 인정했다.

그러나 곧 완구업자들 사이에서는 '포스트 패미컴'에 대한 논의가 진지하게 진행됐다. 패미컴 발매 후 3년이 지난 1986년, 완구 업계의 전문지들은 '포스트 패미컴에의 대책'이라는 제목을 빈번히 헤드라인으로 장식되기 시작했다.

종래의 완구는 훌라후프든 인형이든 붐이 사라지면 그 판매는 완전히 멈춰 버리는 것이 통례였다.

완구업계는 패미컴의 폭발적인 인기를 일시적인 붐 현상으로 간주하여 붐이 끝난 후의 일어날 반동을 매우 걱정하고 있었다. 그러나 그 우려와는 반대로 계속해서 팔려 나갔다. 하드웨어가 잘 팔리면 소프트웨어도 당연히 뒤를 이어 팔려 나갔으며 소프트웨어를 개발하는 서드파티들이 참여하는 것은 두말할 필요도 없는 사실이다. 또한 재미있는 소프트가 나오면 그 작품이 하드웨어의 판매를 더욱 촉진시키는 청량제가 되는 현상이 종종 발생했다. 즉 패미컴은 완구업자들의 비관적인 예상을 완전히 뒤엎고 계속해서 팔려 나갔다.

유통업계에서 포스트 패미컴이 논의되고 있던 86년, 패미컴 소프트의 타이틀 수는 연간 100 타이틀을 넘고 있었던 것이다.

스스로 목을 조른 유통의 발주 기준

포스트 패미컴이 논의되던 때부터 인기 소프트와 비인기 소프트가 확실하게 구분되어 팔리지 않는 소프트가 진열장에 쌓이는 현상이 두드러졌다. 완구 유통업계는 이때부터 심각한 '재고 문제'에 직면했다.

인기 소프트의 수량 부족과 비인기 소프트의 과잉 재고는 지금까지 정착된 완구 유통의 경영에 압박을 가하기 시작했지만 그들은 완벽한 해결책을 강구해 내지 못한 채 이전과 마찬가지로 비인기 소프트도 발주를 계속했다.

재고라는 치명상을 안고 발주를 계속한 이유는 완구업계 특유의 체질과 그들 자신이 소프트를 엄선할 수 있는 능력의 부족이라는 큰 문제점을 갖고 있었기 때문이다. 이러한 선별 능력의 결여가 TV 게임의 쇠퇴를 더욱 부추기는 결과를 초래했다.

TV 게임은 유저에게 끊임없이 새로운 자극과 감동을 주지 않으면 금방 질려버리는 치명적인 약점을 지니고 있다. 그럼에도 불구하고 상품 선별 능력이 부족한 유통업자들은 과거에 잘 팔렸던 게임들의 아류작이나 아케이드용 게임을 이식한 소프트들을 우선적으로 발주했다.

이러한 방법이 일정의 수익을 기대할 수 있으며 위험을 피하는데 유효한 것이었기 때문에 결과적으로 오리지널성이 강한 게임이 배제됐고 유저들이 TV 게임에서 멀어지는 것을 가속화시켰다.

소프트웨어 산업, 즉 엔터테인먼트의 세계에서 인기 소프트의 '아류작'이나 '재탕'들은 유저들의 신뢰를 무너뜨리는 치명적인 원인이 됐다.

유통업계는 유저의 목소리보다는 자신들의 가치 기준을 우선시했고 이것이 소프트 개발을 좌우하게 됐다.

재탕이라 하더라도 가격이 싸면 팔려 나가는 완구와 오리지널성이 최대의 주무기인 TV 게임. TV 게임시장을 지금처럼 어려운 상태로 몰아 넣은 원인의 발단은 게임 답지않은 제작 방법을 강요한 완구 유통 업계 풍토에 있다해도 과언은 아니다.

차세대기의 유통 전략

차세대기의 등장으로 TV 게임의 유통은 크게 변화했다. 지금까지 초심회를 중심으로 한 완구 루트에 의존해 왔던 TV 게임의 유통을 차세대기 메이커들은 독자적인 루트를 구축함과 동시에 복수의 유통 채널을 개척하여 판로 확대를 꾀하여 변화를 불가피하게 했다. 과연 차세대기 메이커들은 현재의 완구 유통을 어떻게 보고 있으며 어떤 위치에서 대응하려 하고 있는 것일까?

순종형 닌텐도, 반항형 소니

현재 TV 게임 유통은 닌텐도에 의해 만들어졌다고 해도 무방할 것이다. 닌텐도는 패미컴을 시장에 내놓자 마자 거래해 왔던 완구 도매상들을 모아 조직한 '초심회'를 통해 전국의 소매점들을 장악했으며 그 이후 TV 게임의 유통은 초심회의 의도대로 움직이게 됐다. 닌텐도는 패키지 유통이 지속되는 한 앞으로도 초심회와 일심 동체 관계를 유지하며 현행의 완구 유통을 적극적으로 지지하는 순종적인 모습을 취할 것이다.

닌텐도의 이러한 자세와 비교해 보면 마쓰시타 전기와 NEC HE(NEC 홈 일렉트로닉스)는 '소극적인 순종파'라고 할 수 있다. 물론 마쓰시타, NEC HE가 초심회에 100% 순종한다고는 할 수 없지만 별 수 없이 그 위력에 의존하고 있다는 것은 확실하다.

특히 마쓰시타 전기는 3DO 플레이어를 발매할때 기존의 가전 유통을 핵심으로 하여 완구 유통에 대해서는 약점을 지니고 있었다. 게다가 가전 루트는 기대했던 만큼의 기능을 발휘하지 못했기 때문에 별 수 없이 완구 루트로 전환하려는 방침을 세우게 된 것이다.

NEC HE는 독자적인 유통을 구축하려는 마음은 있었지만

PC 98 시리즈의 시장 점유율을 필사적으로 지키려는 본사의 의도 등 여러가지 이유로 초심회 루트에 의존하지 않으면 안될 상황이었다.

그러나 이러한 순종파들만 있었던 것은 아니다. 차세대기의 등장과 함께 구체제에 반항하는 신세대들이 속속들이 나타나게 된 것이다.

닌텐도=초심회의 완구 유통을 전면적으로 부정한 대표적인 예가 바로 소니CE이다.

소니CE는 TV 게임 시장에 참가하자 마자 기존의 게임 유통을 철저하게 파악한 후 전면적으로 부정하기 시작했다. 그렇다고 해서 완구 유통 전체를 부정한 것은 아니다. 소규모의 게임 전문점, 완구점, 카메라 양판점 등은 계속해서 활용하려는 방침이었다.

그러나 가장 이러한 반항적인 유통 체계의 심각한 문제중의 하나는 소매점에 도달할 때까지의 중간 유통 단계였다. 소니CE는 게임 유통 악화의 근원이 바로 이 중간 유통 단계에 있다고 판단, 소매점과 직접 계약을 맺는 방식을 채용했다. 또한 소니CE는 CD ROM 소프트를 직접 공급하여 단기간에 제공할 수 있는 장점을 최대한으로 살린 유통망 구축을 기대하고 있었다.

한편 세가의 대응 방법은 현행의 완구 유통을 '부분 부정'한 것으로 초심회에는 반발하면서도 완구유통 채널까지는 부정하지 않았다. 세가는 초심회가 독점 지배하는 업계의 분위기를 탐탁치 않게 여기면서도 실은 가능한한 완구 유통 채널을 통한 판매도 원하고 있었다. 새로운 판매 회사를 설립하자 마자 초심회 계열의 도매상까지 끌어들이려고 했던 배경에는 이런 속셈이 숨겨져 있었다. 그러나 이것만으로는 아직도 부족하다고 느낀 세가는 다른 업종의 업체들에게도 손을 내밀었다. 이러한 세가의 복수 유통 채널은 취급점을 한곳이라도 늘리려는 세가의 바램과 유통에 골머리를 앓던 세가의 모습을 있는 그대로 보여 주고 있다.

새로운 바람을 몰고온 신규 업체들

지금까지 TV 게임을 살 수 있었던 곳은 거리의 완구 소매점, 백화점의 완구 코너, TV 게임 전문점, 카메라 양판점으로 한정되어 있었지만 차세대기 각 메이커들의 유통 전략이 표면화 되면서 위의 장소 이외의 다양한 곳에서도 살 수 있게 됐다.

먼저 소니CE의 플레이 스테이션 하드웨어와 소프트웨어를 소니ME의 레코드, 음악CD를 취급하는 레코드점에서도 구입할 수 있게 됐다. 그러나 94년 12월 발매 당시에는 전국적으로 약 4500개 점포에서 취급했는데 이것은 전국 레코드점의 수를 생각하면 극히 일부에 지나지 않았다. 그러나 유통 단계에 종래의 도매상들을 배제하고 소니CE가 직접 도매상의 기능도 수행했고 유통을 위해 음악CD의 물품 유통 회사인 JARED(일본 레코드 배송)을 이용하는 대담한 방법을 취했다.

세가도 새턴의 발매를 계기로 새로운 유통 채널의 개척을 꾀하고 있었다. 종전에 거래해 왔던 도매상들은 물론 소매상과 직접 거래하고 있는 2차 도매상을 중심으로 세가 유나이티드를 설립하여 TV 게임 전문점 등에 상품을 유통시켰다. 게다가 가전 유통과 레코드 유통의 새로운 거래처를 개척했다.

그 결과 세가의 상품을 취급하는 완구 소매점은 지금까지의 2.5배에 해당하는 1만 7,000천점으로 대폭 증가했다. 그 외에도 가전 유통의 히타치 체인 스토어(1,080점), 도시바 EMI와 제휴하여 전국적으로 약 1,000여개의 레코드점을 확보했고 더 나아가 호환기를 발매할 예정인 야마하에서도 악기점 루트와 음악 교실을 사용하여 판매 경로를 확대할 계획이었다.

마쓰시타 전기는 당초 대형 가전 양판점이나 같은 계열의 내쇼날샵(약2만 4,000천점)을 중심으로 유통 채널을 개척했다. 그러나 그 이후 판매 부진으로 최근에는 완구 소매점, TV게임 전문점, 카메라 양판점 등의 완구 루트를 통해서도 적극적으로 판매 공세를 펼치고 있다.

산요 전기는 마쓰시타의 실패를 거울 삼아 3DO 「TRY」를 자사의 가전 루트뿐만 아니라 소비자와 가장 가까운 완구 소매점(전국적으로 1만 3000점 1만 4,000점)에도 보급하는 방침을 마련했다.

또한 새턴의 호환기를 발매한 일본 빅터도 기존의 AV전문점과 함께 판매 주체를 완구 소매점과 게임 전문점으로 확대시켜 취급점이 1,000여곳에서 2,000여곳으로 대폭 증가했다.

NEC HE의 판매 루트는 차세대기 발매 후에도 별다른 변화가 없었다. NEC 퍼스컴 상점에서의 판매에 심혈을 기울였지만 여전히 그 중심은 완구 도매상을 통한 완구 소매상이었다.

게임 소프트웨어 가격의 실체

최근 게임 소프트웨어의 소비자 가격이 1만엔(약 9만 6천원 정도) 대라는 사실은 그다지 놀라운 일이 아니다. 그러나 정가대로 팔리는 소프트는 거의 없다. 대부분은 발매 당일부터 10~20% 정도 할인이 되며 종종 발매 전부터 예약을 받아 30%까지 할인해 주는 게임 전문점도 적지않다. 예를 들면 닌텐도가 작년 겨울 자신있게 내놓은 전략 소프트 「슈퍼 동키콩 컨트리」의 희망(?) 소비자 가격은 9,800엔이었지만 예약 주문을 받아 약 6,880엔에 팔린 전문점도 많았다.

할인 가격으로 소프트를 사본 유저라면 누구나 "이처럼 싼 가격으로도 팔 수 있다면 처음부터 소프트의 가격을 낮게 정하면 될텐데…"라고 생각하는 것은 당연하다. 이러한 의문을 풀기 위해서는 먼저 각 TV 게임의 '제작사들과 도매상들의 실제 매매 가격'을 각 판매 루트별로 알아 보아야 할 것이다.

그러나 원래 이런 업체들간의 매매 가격은 극비 사항으로 공개하는 일이 드물며 공개했다 하더라도 확실치 않은 사항들이 많아 이해하는데 어려움을 겪는다. 다음에 밝히는 숫자는 복수의 정보원을 토대로 추측 작성한 것이다.

①닌텐도형 = 소프트 가격이 1만엔인 경우

닌텐도 게임 소프트의 경우, 소프트 제작사의 출하 가격은 소매점 가격의 52~57% 정도이다. 또한 소프트 회사는 제조 원가에 로얄티를 합하여 3,000엔을 닌텐도에 지불하고 있다. 따라서 소프트 회사가 1만엔 소프트 하나에서 거둘 수 있는 금액은 2,200~2,700엔 정도이다.

그후 1차 도매상에서 5%, 2차 도매상에서 6~8%의 마진을 붙인후 최종적으로 소비자와 직접 거래하는 소매상에서의 가격은 63~70%가 된다. 단, 소매점에서의 가격은 소프트에 따라 달라지는데 「드래곤 퀘스트」와 같은 인기작은 95%에 이르기도 한다.

②세가형=소프트 가격이 7,000엔인 경우

세가는 차세대기의 발매와 함께 새로운 유통 조직인 '세가 유나이티드'를 설립했다. 이 조직은 판매 회사인 동시에 1차 도매상의 역할도 수행한다. 소프트 회사들이 세가 유나이티드에 제시하는 출하 가격은 58%. 단, 소프트 회사는 세가에 대해 로얄티를 포함한 제조 원가 1,000엔을 지불하기 때문에 만약 7,000엔의 소프트라면 '7,000×0.58-1,000=3,060엔'이라는 결론이 나온다. 결국 소프트 회사에는 타이틀 하나당 3,060엔이 들어간다고 할 수 있다. 마진율이나 가격면에서도 닌텐도보다 훨씬 좋은 조건이라고 할 수 있다.

세가의 조건이 닌텐도보다 좋은 이유는 새턴 소프트가 CD ROM을 매체로 사용하고 있다는 것과 서드 파티를 확보하기 위한 조건들을 고려했기 때문이다. 즉, 세가 유나이티드는 11%의 마진을 취한 후 소매점에 69%의 매매 가격으로 거래하고 있다.

그외에도 플레이 스테이션은 독자적으로 소매점과 직접 거래하는 유통 체제를 확립했다. 소니CE는 가격에 대해 언급하지 않았지만 유통 업자들은 하드웨어와 소프트웨어 모두 75%라고 밝히고 있다. 소프트의 정가가 인하하는 것도 고려한다면 차세대 게임기 소프트를 유통하는 업자들의 마진율은 그다지 나쁘지 않은 것으로 보인다. 그러나 CD ROM의 사용으로 재고의 위험 부담도 줄어들었고 MASK ROM(마스크 롬)의 경우와 같은 가격 파괴는 사라졌다.

이 결과 소매상에서의 실질적인 마진은 종래의 그것과 변화한 것은 없었다. '끼워 팔기', '인기없는 소프트라도 강제적으로 일정 수량을 구입해야 하는 것' 등 게임 소프트 유통업계의 고질적인 생리가 급속하게 근대화가 진행되고 있음을 알 수 있다.

게임 광고 변천사

패미컴이 탄생했을 무렵 가정용 TV 게임 광고는 광고라고 말할 수준은 아니었다. 즉, 광고의 기법이나 시간대가 그다지 시청자들의 눈길을 끌지 못했고 많은 자금을 투자하는 TV 광고보다는 완구 도매상을 통한 홍보에 주력했다. 그러나 최근 사정은 완전히 달라져서 언제든지 TV를 켜보면 쉽게 게임 광고를 접할 수 있다.

초창기에는 방영 회수 자체도 적었지만 시간대도 한정되어 있어서 어린이 만화의 방송 시간대와 밤 11시 이후의 심야 시간대로 정해져 있었다. 발매 초기부터 새로운 전자완구의 한 종류로서밖에 인식되지 않았던 패미컴. '완구=어린이의 전용물'이기 때문에 어린이들의 눈에 잘 띄는 저녁 시간대에 방영하는 것은 당연한 일이다. 그건 그렇다 치더라도 왜 심야 시간대에? 선뜻 이해할 수 없는 심야 시간대에 게임기 광고를 방영한데는 나름대로의 이유가 있었다.

가정용 게임기를 유통하는 완구 업계는 초창기부터 도매상에서 상품을 '매점'하는 제도를 채택했다. 히트할 가능성이 있는 소프트는 더욱 많이 매입하고 그렇지 않은 소프트도 일정 수량을 구입하여 매상을 올려왔다. 즉, 메이커들의 직접적인 고객은 소매상에서 구입하는 어린이들이 아니라 바로 도매상을 운영하는 경영자들이었던 것이다. 따라서 TV 게임기의 광고는 도매상에 근무하는 어른들이 보기 쉽도록 심야에 방송하게 된 것이다. 예를 들어 보지 못했어도 광고를 제작했다라는 사실, 그 자체만으로도 도매상 업계의 관심을 끌 수 있었던 것이다. 즉, TV 광고는 소프트 제작사가 특정 소프트에 힘을 기울이고 있다는 사실을 도매업자들에게 알리는 좋은 재료가 되어 결과적으로 수주 향상과 연결됐다.

이전 TV 게임 광고는 유통 대책의 상징적인 의미가 강했고 마지 못해 광고를 집행하는 소극적인 자세로 제작했던 것이다.

게임왕국 일본에서는 1980년대 후반부터 TV 광고의 일대 전환기를 마련했던 두가지 사건이 일어났다. 가장 먼저 계기가 된 사건은 바로 1985년 '신풍속법시행령'이었다. 비행 청소년의 온상이 된다는 이유로 게임센터가 풍속법의 지정업종에 포함된 것이다. 그 이후 연속적으로 민방연합의 방송 규제에 의해 게임센터용 아케이드 게임의 광고가 방영 금지를 당했다. 많지는 않지만 그때까지 제작된 아케이드용 게임의 광고가 완전히 모습을 감춰버렸다.

또다른 계기는 1987년 닌텐도의 '패미컴'이 출하대수 1,000만대를 돌파하는 대히트를 들 수 있다. 이처럼 급성장한 게임 시장에 어떤 게임을, 어떤 층에게, 어떤 전략으로 알릴 것인지 새로운 전략이 필요하게 됐다. 이때부터 광고의 중요성을 직시하게 된 게임업계는 닌텐도를 필두로 반다이, 코나미, 남코 등 중견 제작사들이 TV 광고에 본격적인 관심을 보이기 시작했다. 그중에서 닌텐도의 광고는 특별한 선전 표현은 없었지만 그 내용은 어린이들 뿐만 아니라 폭넓은 층에게 화제를 모았다.

닌텐도도 이전까지는 '마케팅 전략으로는 게임을 팔 수 없다'라고 자신있게 공언해 왔지만 이처럼 시선을 모으는 광고 전개에 광고 전문가들에게 '마케팅면에서도 가장 뛰어나다'는 평가를 받았다.

94년말 차세대기가 등장하자 게임기 역사상 유래를 찾아 볼 수 없었던 광고 전쟁이 전개됐다. 아침부터 저녁까지 끊임없이 차세대기의 광고가 방영됐다.

발매 원년의 판매 목표 대수를 각각 200만대, 100만대로 설정했던 세가와 소니CE 양사는 목표를 달성하기 위해 광고 홍보비에 엄청난 예산을 쏟아 부었다. '그 규모도 '종래의 게임기들에 투자해 온 광고비를 합한 금액을 훨씬 상회하고 있다.'고 세가의 한 관계자는 밝히고 있으며, '총액 10억엔. 이 액수는 광고비로써는 역대 소니 그룹중에서 1위를 차지하는 액수이다.'라고 소니 기획부 관계자가 밝힐 정도로 광고 전쟁이 치열함을 보여주고 있다.

약 30~50만명으로 추정되고 있는 게임 매니어는 게임기를 구입하기 전에 모든 정보를 수집하여 취향에 맞는 게임기를 선택한다. 그러나 세가와 소니의 목표는 게임 매니어들이 아니었다. 대다수를 차지하는 일반 게임팬을 어느 정도 끌어들일 수 있느냐가 목표 달성의 열쇠가 되기 때문에 새로운 팬을 개척하기 위해 광고에 열을 올린 것이다.

이제 소프트는 그 자체의 매력만으로는 팔리지 않게 됐고 광고의 도움이 없으면 밀리언셀러(지속적으로 높은 판매율을 보이는 제품)의 대열에 오르지 못하는 시대가 된 것이다.

급속하게 변화하는 시장에 대응하기 위해 TV게임의 광고도 변화해 왔는데 과연 어디까지 발전해 왔으며 어떤 패턴의 광고들이 등장했는지 살펴보자.

게임 소프트 광고는 3종류로 분류된다!

이미지 전달형 ~영화와 같은 뛰어난 연출을 과시한다~

RPG등 플레이어의 상상력을 북돋워 주는 게임의 경우

「진·여신전생Ⅰ」(아트라스)

①천천히 열리는 문. 앞을 가로막고 서는 기묘한 기계. 게임의 한 장면을 정교하게 실사화했다.

②오른쪽 상단부에 나타난 마크를 통해 이 광고가 바로 슈퍼패미컴의 CM임을 알 수 있다.

③탄생한 창조물은 바로 모델 애니메이션에 의한 것이다. 게임 화면은 끝까지 한 장면도 나오지 않는다.

예)「드래곤 퀘스트」 시리즈
「슈퍼 도테랑 전철」

영상 다이렉트형

화려한 영상으로 승부하는 게임의 경우

「슈퍼 동키콩 컨트리」(닌텐도)

①"슈퍼패미컴용 게임 소프트에 대혁명이 일어났다!" 이런 광고 문구와 선명한 원색의 화면이 연출된다.

②"지금까지 TV 게임에서는 표현할 수 없었던 박력넘치는 컴퓨터 그래픽의 영상"

③지금까지 하던 일을 잊은듯 나레이터도 "우와, 끝내주는데!"라는 감탄사가 흘러 나온다.

예)「릿지 레이서」
「투신전」

大革命!!

복합형

신기술과 쟁쟁한 스탭진 등 내용 이외의 장점을 전달하는 경우

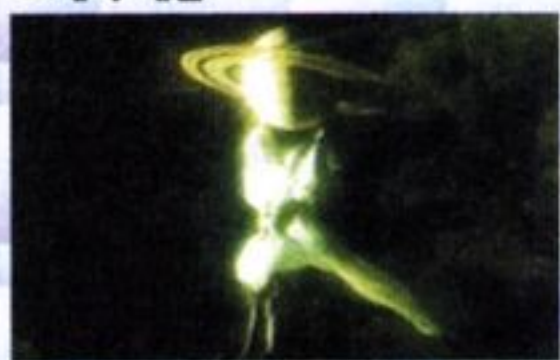
「크로노 트리거」(스퀘어)

①"드림 프로젝트 제공". 게임의 이미지가 되는 시계 부품들이 북적거리고 있다.

②「드래곤볼」의 토리야마 아키라, 「드래곤 퀘스트」의 호리 유지 등 화려한 스텝진의 이름이 전면에 나타난다.

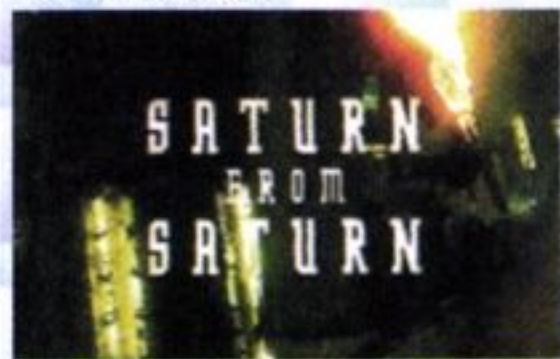
③"「화이널 환타지」의 사카구치 히로노부." 화려한 스텝진이 만든 꿈의 연출을 시청자들에게 어필한다.

예)「레이디 스토커」

하드웨어 광고에는 각 회사들이 목적한 의도가 드러난다

세가 새턴

① 1994년. 이것은 머나먼 토성에서 개발됐다." 토성을 하늘 높이 쳐들어 올리는 아름다운 여신이 일어서는 모습.

② 영상을 통해 비춰지는 「버철 화이터」 등 세가 새턴 소프트를 보며 술렁거리는 토성인들.

SATURN FROM SATURN

③ "토성(새턴)에서 온 새턴". 불길이 솟아 오르는 연구실. 토성인에 의해 새턴이 만들어지고 있다.

SEGA SATURN 11月22日

④ 화살같은 속력으로 제조중인 새턴. "64비트 게임 머신 새턴! 지구 대공습!!"

메이커에게 듣는다

"차세대기 붐은 세가가 주도한다."라는 강한 의지와, 할 수만 있다면 No.1의 자리에 오르고 싶다는 희망이 담겨 있습니다. 이런 의지를 실현하기 위해서는 소프트는 물론 새턴 브랜드를 일반 시청자들에게 알려야 했습니다. "64비트급의 엄청난 TV 게임"이라는 광고 문구에는 이러한 의미가 숨어있다.

플레이 스테이션

① 오후의 풀장. 미녀들이 하나둘씩 한곳에 모이기 시작한다. 카메라가 천천히 왼쪽으로 이동한다.

12 3

② 구석에서 물장구치고 있는 여성이 "하나, 둘, 셋". 그옆에 서서 귓속의 물을 털고 있는 여성, "하나, 둘, 셋".

③ 화면을 가득 메우는 플레이 스테이션 본체. "하나, 둘, 셋으로 게임이 변화한다."

PlayStation

④ 캇,캇,캇! 울리는 효과음과 함께 완성되어 가는 로고. "모든 게임은 이곳에 집합한다."

메이커에게 듣는다

지금까지는 게임 제작사로 인식되지 않았던 소니라는 기업과 TV 게임을 하나로 연결하기 위해 고심했습니다. 발매 전의 광고 문구 "하나,둘,셋으로 게임이 변화한다"는 의도가 담겨 있습니다. "모든 게임은 이곳으로 집결한다"는 차세대 게임기 전쟁에서 다른 메이커들과 비교하여 서드 파티의 우위성을 강조하기 위한 것입니다.

PC FX

NEC

① 어둑어둑한 복도에 홀로 서있는 남자. 어딘지 모르게 불안하고 초조한 표정이다.

② "넥스트!" 방에 들어가면 신제품의 평가회가 진행되고 있다.

③ "DO IT!"이라는 우렁찬 음성과 함께 제출되는 PC-FX. 심사 위원들이 경탄한다.

PC-FX 12月23日

④ 동시 발매 소프트가 영상에 나타난다. "결정. 풀 애니메이션 게임 머신, PC-FX."

메이커에게 듣는다

PC-FX의 최대 특징인 초당 30코마의 동화상 처리능력을 "풀 애니메이션 게임 머신"이라는 광고 문구를 통해 표현하고 있다. 애니메이션을 사용하는 게임이 많기 때문에 애니메이션만을 보여주면 TV 애니메이션 프로그램이나 비디오 광고와 구별하기 힘들기 때문에 이런 것들과 차별화하기 위해 노력했습니다.

네오지오 CD

① "게임 한번 해볼까!". 게임에 열중하는 딸. 수화기를 든 아버지. "여보세요! 레이코요? 잠시만 기다리세요."

② 잠시 게임을 멈추고 전화를 받는 딸. 그러나 수화기에서 들려오는 것은 "지금 시각은 몇시 몇분" 다름아닌 시간을 알려주는 시보였다.

③ 딸이 전화를 받는 사이에 네오지오를 점령한 아버지. 게임을 하기 위해 아버지가 꾸민 연극이었다.

NEO·GEO CD 9月9日 新登場

④ 거실에 놓여진 네오지오 CD 본체와 소프트웨어들. "네오지오 CD 신등장."

메이커에게 듣는다

"게임을 즐깁시다!" 라는 캐치프레이즈에 걸맞게 가족이 한자리에 모여 네오지오로 단란한 시간을 보내자는 메시지를 담아 제작했습니다. 아케이드 게임을 저가격으로 구입할 수 있다는 하드웨어의 특징을 잘 살려냈다고 생각합니다. 타기종과의 차별화에는 그다지 신경쓰지 않았습니다.

PS 연구실

PS 소프트의 개발 시스템 공개!!

플레이 스테이션(이하 PS) 하드웨어 자체는 소니사의 R&D 연구소에서 제작됐다는 것은 잘 알려진 사실이다. 그러나 PS 소프트웨어 제작을 위한 제작툴이 6인의 영국인으로 이루어진 'SN시스템'이 제작했다는 것은 잘 모를 것이다. 하드웨어는 일본에서, 소프트웨어 제작툴은 영국에서 제작된 셈이다.

이번호에는 지난호에 이어 PS용 소프트웨어 제작을 위한 개발 시스템을 자세하게 살펴보겠다.

PS 시스템은 이렇게 만들어졌다

PC를 기본으로 해서 만들어진 이 기기는 이제 PS용 소프트웨어를 제작하고 있는 회사라면 반드시 사용해야 한다. 게임 디자인에 오랜 경험을 가진 SN시스템의 공동 대표 '앤디 베버리지(Andy Bevridge)'와 '마틴 데이(Martin Day)'는 아미가와 어셈블리 라인이라는 ST 코딩 시스템을 결성한 후, 1990년에 'SN시스템'이라는 새로운 이름으로 바꾸게 된다. 그 당시에 이 회사는 아미가,메가드라이브 (슈퍼 알라딘보이), 슈퍼패미컴(슈퍼컴보이) 등의 소프트웨어를 제작하는데 필요한 개발 시스템이나 하드웨어를 제작하여 공급하고 있었다. 1993년 소니사가 영국을 방문했을 때 SN시스템은 시그너시스 산하에서 「Psy-Q」라는 이름의 소프트웨어 제작툴과 확장 시스템 도구들을 공급하고 있었다.

1. 아이사카드는 플레이 스테이션용 CPU, GPU, VRAM, RGB로 이뤄져 있다
2. 또다른 아이사에는 CD I/O(INPUT/OUT PUT)와 PC 인터페이스, 커널 부트 ROM 및 조이패드 단자가 붙어 있다
3. SN 시스템의 CD 에뮬레이터
4. 하드 드라이브
5. PC 마더보드
6. PS 스펙 CD 드라이브

플레이스테이션 개발 툴은 PC 안에 들어간다

시그너시스가 소니 산하로 들어가면서 초창기의 PS 기기를 다뤄볼 수 있는 행운을 갖게 됐다. 그리고 얼마후 소니사로 부터 새로운 하드웨어인 PS를 비밀리에 제작할 것이므로 SN 시스템의 도움이 필요하다는 의뢰서를 받게됐다.

일본에서는 소니의 PS용 제작툴로 MIPS R4000을 탑재한 채 PS 원형기기에 그대로 장착시키는 방식의 값비싼 기계를 사용하려고 했다. 그러나 지금까지 PC쪽에 강세를 나타내고 있었던 시그너시스로서는 일본의 그런 값비싼 기기를 사다 써야 한다는 것이 굉장히 짜증나는 일이었다. 이런 이유로 인해 SN시스템은 PC를 사용한 저렴한 가격의 시스템을 제작해야 했던 것이다.

그 이후 SN 시스템은 새로운 시스템 작업에 착수하였고 94년 초 겨울, 미국 라스베가스에서 개최된 CES쇼에 일본 소니사에 이 작품을 공개했다. 그 당시 SN 시스템은 MW.2(버전 업이 가능한 소니 PS의 초기형 모델. 물론 이것은 발매되지 않았다)에 PC를 이용해 GNU C언어(C언어의 일종) 컴파일러와 소스 레벨 디버거(버그를 수정하는 것)를 사용하는 시스템을 공개했다.

소니사는 SN시스템의 그 제품에 상당히 만족했고 몇주후에 SN시스템은 일본 소니사로부터 현재 그들이 계획중이던 워크스테이션을 포기하고 SN 시스템이 개발한 PC에 더 가까운 시스템을 채택키로 결정했다는 통보를 받게됐다. 곧바로 그들은 소니사에 어셈블러와 링커, 디버거가 부착된 제작기기 350

SN 시스템의 창시자인 앤디와 마틴

대를 공급하게 됐다. 그리고 얼마 안있어 300대의 추가 주문을 받게된다.

1994년 늦봄, 소니의 하드웨어 제작팀들은 마침내 실리콘까지 탑재하고 있는 MW.3를 제작하기에 이르렀다. - 물론 그때까지도 사운드 부분에는 많은 문제가 많았고 CD 드라이브도 장착되어 있지 않았다. 그러나 소니는 그 다음 단계의 제작 작업도 PC를 기본으로 할 방침을 세웠다. 그리고 PS 하드웨어는 일반 PC에 들어갈 수 있는 형태를 지닌 2장의 카드로 압축되는 혁신을 이루게 된다.

그 해 6월 일본 소니는 SN시스템을 일본으로 초청하여 새로운 셋업과 소프트웨어의 제작을 의뢰하게 됐고 그때까지 제작된 기기에 새로운 부품들을 추가로 장착하게 된 것이다. 그 당시에 만들어진 것은 추가된 램용량을 제외하더라도 PC에 장착시킬 수 있는 부분 등이 현재 발매되고 있는 PS과 거의 다를 바가 없었다.

PS 개발의 마지막 단계이며 가장 중요한 요소로 손꼽히는 것은 바로 CD였다. 2쌍으로 된 PC 카드가 이미 제작되어 개발사들의 손에 넘겨졌을 때까지도 일본에서는 계속해서 CD 드라

SCE(소니 컴퓨터 엔터테인먼트)의 런타임 라이브러리 CD는 정말 인상적이다

이브가 제작되고 있었다.

같은 해 10월(계획보다도 3개월이 늦춰졌다), SN시스템은 CD 드라이브의 스펙을 받아보게 되었다.(그것은 남코사가 「릿지 레이서」를 완성시키기 위해 기다리고 있었기 때문에 소니사의 SCE 매니저가 개인적으로 전해 준 것이다) 그리고 이것을 이용해 CD 드라이브를 하드 디스크에 장착시키고 그 데이터를 계속해서 일정한 속도로 전송시킬 수 있는 CD 에뮬레이터를 개발하게 된 것이다. 이것은 PS 코드를 값비싼 골드 CD 드라이브에서 사용하지 않고서도 시험해 볼 수 있음을 의미하는 것이다.

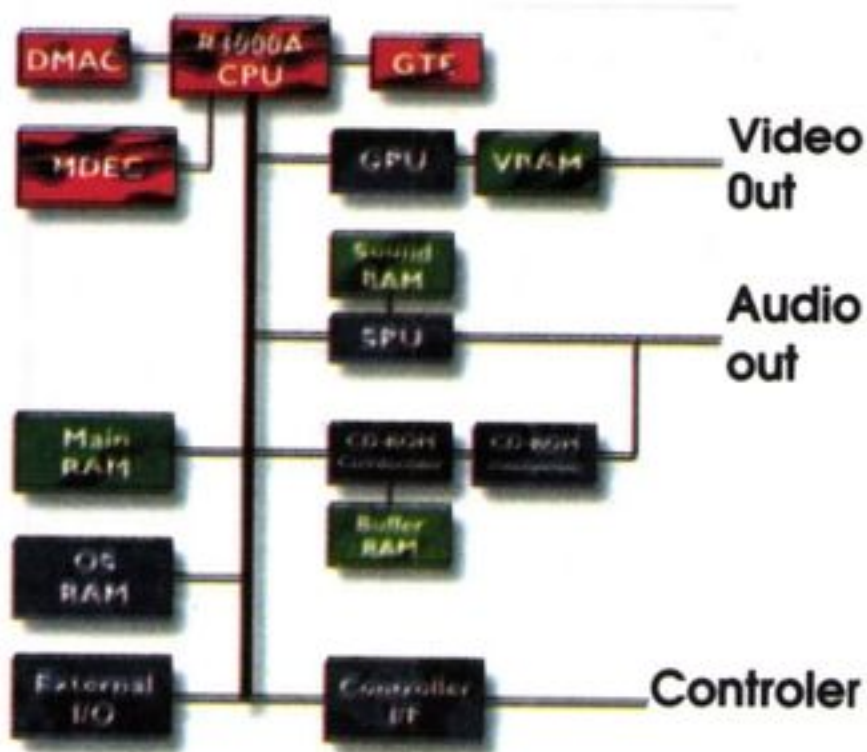
CD를 시험하기 위해서 골드 CD(제품화되기 전의 샘플 CD)를 PS 스펙 CD ROM 드라이브에서 돌려 보았는데 이론에 의하면 이 디스크가 개발 키트에서 정상 작동하게 되면 발매되고 있는 PS에서도 제대로 작동한다고 한다. 물론 개발 키트와 완제품 사이에는 미세한 차이가 있기 때문에 마지막 테스트는 블루 디버깅 PS에서 행해지고 있다 - 이것은 최종적으로 CD를 제작하기전에 검사를 거치는 절차이다. 이 푸른색 기계는 소니사와 PS 개발을 위해 서드 파티 계약을 맺는다는 사인을 한 제작사와 일본 게임제작사에만 공급되는데 암호화(PS의 CD는 검는색)된 CD와 그렇지 않은 CD를 둘다 읽어 들일 수 있다.

이제 이 기계는 PS 게임을 만드는 모든 제작자들 사이에 폭넓게 쓰이고 있으며 SN시스템은 아직도 해결해야 할 PS의 문제들을 해결해 나갈 것이며 현단계는 새턴의 제작 키트를 완성해 놓은 상태이다.(단 그 개발 시스템이 발매될지는 아직 미정이다)

PS의 VLSI(Very Large Scale Intergration) 구조 도표가 보여지고 있다. 서키트는 다음과 같은 칩들을 탑재하고 있다.

1. CPU(33MHz R3000 @30 MIPS)는 66MIPS의 기하학 이동 엔진과 전화면 고화질을 제공해 주고 VRAM에 그래픽을 풀어 넣어주는 MDEC가 있다
2. 오퍼레이팅 시스템 ROM - 전원을 켜서 시스템을 작동시킬 때의 상황을 설정해 준다
3. GPU (그래픽 프로세싱 유니트) - 그림을 그리는 모든 것을 다룬다
4. 2 MB DRAM
5. 1MB VRAM
6. 24 채널의 ADPCM을 전송하는 16비트 사운드 프로세싱 @44.1 KHz
7. 512K 사운드 RAM
8. CD 콘트롤러 - CD ROM-XA컨버터(동시에 8개의 오디오와 CD 데이터를 처리할 수 있다)와 약간의 버퍼램을 가지고 있다
9. CD 드라이버를 위한 디지털 시그널 프로세서
10. 16비트 비디오 디지털 오디오 컨버터
11. 비디오 디코더, 인코더 - TV를 화상신호로 전송한다

MW.3와 한쌍의 ISA(아이사) 카드, 푸른 플레이 스테이션. 이것이 바로 블루 디버깅PS

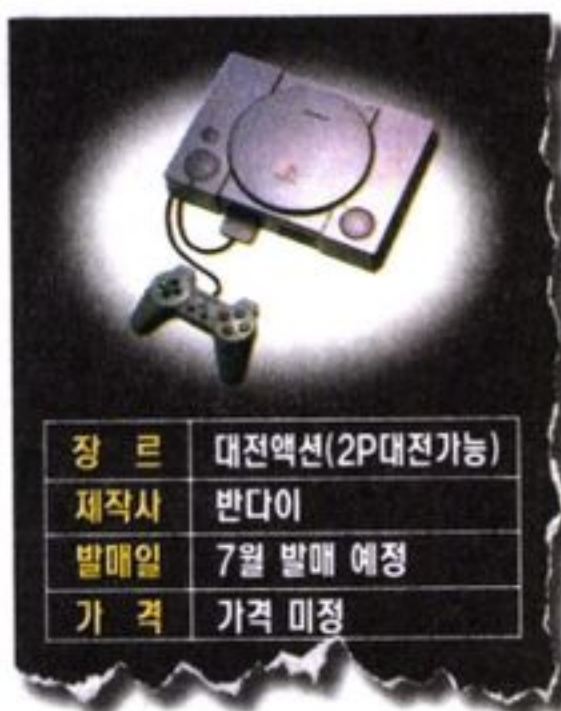
PS 소프트 제작, 의외로 간단

SN시스템에 의해 제작된 'Psy-Q' 제작 시스템은 PS 타이틀을 만드는 제작 과정을 편리하게 해준다. Psy-Q의 기본적인 기능은 C언어와 어셈블리 언어 사이를 쉽게 전환시켜 주는 것이며 분산되어 있는 부분들을 한군데로 모아주는 것이다. 프로그래머에 의해 만들어진 C프로그램은 어셈블 코드로 컴파일되고 곧바로 Psy-Q 어셈블러로 들어가게 된다. Psy-Q 어셈블러는 능숙한 프로그래머(일반적으로 C언어를 사용하면 에러 발생률이 높기 때문에 뛰어난 프로그래머는 C언어를 거치지 않고 직접 어셈블러로 제작한다)가 눈에 띄는 단점을 없애고 하드웨어상의 어셈블러와 자신이 제작한 어셈블러를 프로그램상에서 합병시키기 위해 만든 어셈블 코드를 쉽게 받아들일 수 있다. 이렇게 하여 만들어진 내용은 Psy-Q 링커로 들어가게 된다.

실행 가능해진 파일은 곧 디버거로 들어가서 프로그래머는 C를 검사하여 원하는 부분에서 멈춰서 실행할 수 있다. 그리고 이 디버거는 프로그램이 충돌하는지를 분석하고 프로그램 코드를 더 효율적인 코드로 변환시켜 준다.

PS 라인업

상식을 초월한 전사들의 파워 업 탄생!

드래곤 볼Z 초무투전(가칭)

국내에서 가장 많은 독자를 가지고 있으며 더이상의 설명이 필요없는 인기 만화를 이식한 게임. 드래곤 볼 시리즈는 패미컴 시대부터 존재했던 것으로 대전 격투 시리즈는 SFC용에서 MD용까지 총 4개의 타이틀이 있다. 5번째로 등장하게 될 PS용 드래곤 볼Z. 초전사들의 탄생을 기다려 보자!

장 르	대전액션(2P대전가능)
제작사	반다이
발매일	7월 발매 예정
가 격	가격 미정

PS용 초무투전의 화면 구성

배틀 스테이지
폴리곤과 텍스처 매핑 기술을 구사한 배틀 스테이지. '듀얼 스크린'이 아닌 캐릭터의 거리가 떨어지면 카메라가 줌 아웃하고, 접근하면 줌 인하는 새로운 시스템으로 변화됐다.

2개의 스테이지
게이지는 라이프와 파워 2종류가 있다. 라이프는 캐릭터의 체력을 표시하고 파워에 대해서는 아직 밝혀지지 않는 상태이다. SFC용에서는 필살기와 관계가 있었지만…?

캐릭터
캐릭터는 우선 애니메이션처럼 셀화로 그려 게임 화면에 도입시키고 있다. SFC용에 비해서 약 3배의 캐릭터 패턴을 사용하고 있기 때문에 움직임은 상당히 부드럽다. 목소리는 물론 전원 애니메이션의 성우들이 맡고 있다

PS에 불어닥친 드래곤볼 태풍

SFC용으로 3개의 소프트가 발매되어 있는 격투 액션 게임이 PS에 등장한다. 지금까지의 격투 게임에는 없었던, 캐릭터가 성장한다는 요소가 추가되었고 셀화를 사용하여 캐릭터를 완전 묘사했고 성우들에 의한 생생한 대화도 게임의 재미를 더해주고 있다.

캐릭터 선택화면. 이처럼 많은 캐릭터를 사용한 격투 액션이 가능하다

등장 캐릭터는 20인 이상. 손오공, 손오천, 트랭크스, 피코로, 베지터, 자봉, 셀, 후리자, 인조인간 16호, 부우, 오천크스 등, 게임팬들에게 친숙한 캐릭터들과 강인한 전사들이 애니메

슈퍼화한 부우가 쉴틈없이 펀치를 날린다! 반격의 찬스를 잡아라!

초사이어인 손오공과 초부우와의 싸움. 오공의 펀치가 작열! 부우에게 데미지를 입히고 있는 순간

공중에서 작열하는 기술

이 게임 메인 이벤트의 배틀 스테이지는 3D 풀 폴리곤과 텍스처 매핑으로 처리되어 아름답고 입체적인 액션을 즐길 수 있다. 공중에서 싸우고 있는 장면은 PS의 기능을 최대로 살려 TV 애니메이션을 보고있는 것 같은 리얼함을 재현하고 있다.

초사이어인 오천크스와 초부우와의 싸움. 오천크스의 킥이 부우에게 작열! 어느정도의 데미지일까?

볼거리도 풍성하다

이 사진처럼 상당히 정밀하게 그려진 무도회장을 배경으로 등장 인물들이 확대되고 성우에 의한 대사도 들을 수 있으며 다양한 이벤트 장면을 즐길 수

오천크스가 확대된 비주얼 장면. 배경은 역시 폴리곤으로 처리됐다

있다. 장기간 TV에서 방영된 「드래곤 볼Z」만의 명장면중에서 선택된 최고의 명장면을 보는 것도 가능케 됐다. 초부우와 오천크스부터 후리자와 셀까지, 그리고 과거 오공들과 사투를 벌였던 캐릭터까지 팬들이 감동의 눈물을 흘릴만한 화면이 가득하다.

최다 캐릭터 22인 등장

PS용의 초무투전에 등장하는 총 캐릭터 수는 지금까지 알려진 것만으로도 22인에 달한다. 여기서 더 늘어날지는 밝혀지지 않았지만 지금까지 캐릭터가 제일 많았던 시리즈 제 1탄(SFC용)보다도 많다고 할 수 있다. 이번에 캐릭터 소개를 하는 화면은 오프닝 데모 화면이지만 이 데모에 나오는 캐릭터는 전원 전투에 참가하는 듯하다. 가장 최신 시리즈의

SFC용 초무투전

커멘드를 입력하면 사용가능한 캐릭터가 8인에서 13인으로 늘어난다

PLAYER SELECT

아직 개발중의 화면이지만 이미 14명이 있다. 더우기 여기에 8명이 추가된다는데…

손오공
이 게임의 주인공이며 오반과 오천의 아버지. 사이어인이라는 우주인이지만 지구를 위해 싸우는 정의의 전사

피코로
과거 대마왕이라 불리웠던 나메크 성인. 네일과 신이 동화하여 정의의 전사가 됐다

천진반
천하제일무도회에서 우승을 다투었던 오공의 좋은 라이벌. 스승끼리도 라이벌 관계였다

손오반
오공의 장남. 성격은 온화하지만 오공을 초월하는 잠재능력이 있다. 오공과 함께 정의를 위해서 싸운다

그레이트 사이어맨
오반이 정의의 영웅으로 사람들을 도와줄때 입는 복장

크리링
인조인간 18호의 남편이며 한 아이의 아버지. 오공과 어릴때부터 라이벌 관계였다

베지타
오공의 고향인 혹성 베지타의 왕자로 트랭크스의 아버지. 자존심이 상당히 강하다

트랭크스
베지타의 아들. 인조 인간들에게 고통받고 있는 미래의 지구에서 도움을 받기위해 왔다

트랭크스 / 손오천
위가 베지타의 아들 트랭크스이고 아래가 오공의 차남 오천. 양쪽모두 잠재능력이 높다

오천크스
오천과 트랭크스가 퓨전(합체)하면 이 모습이 된다. 자신을 너무 과신하는 타입

후리자
전우주를 지배하려는 악의 우주인. 지구를 침략하려했지만 오공들에게 격퇴당했다

자봉
후리자의 부하로 나메크성 침략부대의 일원. 변신하면 전투력이 올라가는 우주인

리쿰 / 기뉴
후리자 휘하의 엘리트 전사. 왼쪽이 기뉴 특전대의 대장 기뉴, 오른쪽이 대원 리쿰

셀
레드 리본군의 닥터 게로가 만든 인조인간. 다른 인조인간을 흡수하여 강해진다

18호
인조인간으로 과거에 오공들과 싸운 적이 있다. 현재는 크리링의 아내로 한 아이의 어머니

16호
셀이나 18호와는 달리 완전한 로보트 타입의 인조인간. 자연을 사랑하는 부드러운 마음을 가지고 있다

계왕신
세계를 다스리는 계왕들의 신이라는 상당히 높은 위치의 인물. 원작에서는 싸우지 않는다

데브라
악의 마도사 바비디에게 조종되고 있는 마계의 왕. 이마의 마크가 조종되고 있다는 증거이다

부우
바비디가 부활시킨 최악의 마인. 적을 음식물로 만들어 파워를 흡수하는 능력이 있다

초부우
부우가 오천크스를 흡수하여 더욱 강해진 버전. 흉악함은 부우이상이다

화제의 3D 도그 화이트 게임

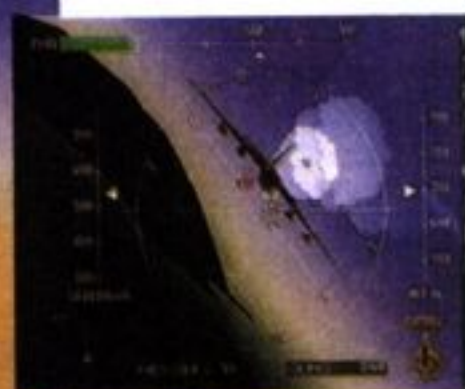
에이스 컴배트

남코의 기대 신작 「에이스 컴배트」. 이미 예고 기사가 나간 바 있어 발매를 기다리는 독자들이 많을 것으로 예상된다. 이번호에는 발매 소식만이 아닌 게임의 진행 방식 등 그 전모를 파헤쳐 보기로 하자.

장 르	슈팅
제작사	남코
발매일	95년 6월 20일
가 격	가격 미정

아케이드용 「에어 컴배트」를 플레이 스테이션으로 즐긴다!

남코의 플레이 스테이션용 소프트 제 5탄은 3D 도그 화이트 게임 「에이스 컴배트」이다. 이 게임은 2년 전에 등장했던 「에어 컴배트」와 최신형인 「에어 컴배트22」의 장점만을 혼합하여 게임기용으로 이식한 것으로 아케이드용의 스릴과 스피드감을 지닌 전략성 높은 3D 슈팅 게임이다.

아케이드용에 버금가는 깔끔한 그래픽

아케이드용의 스릴을 그대로 재현했다!

아케이드용의 장점을 포함했을 뿐만 아니라 게임을 오랫동안 즐기기 위한 구성도 탄탄하다. 예를 들면 시점의 교환과 아케이드용에는 없던 기체의 도입, 그리고 가정용만의 스토리성이 가미된 미션 등 플레이하면 할수록 빠져들게 만들었다.

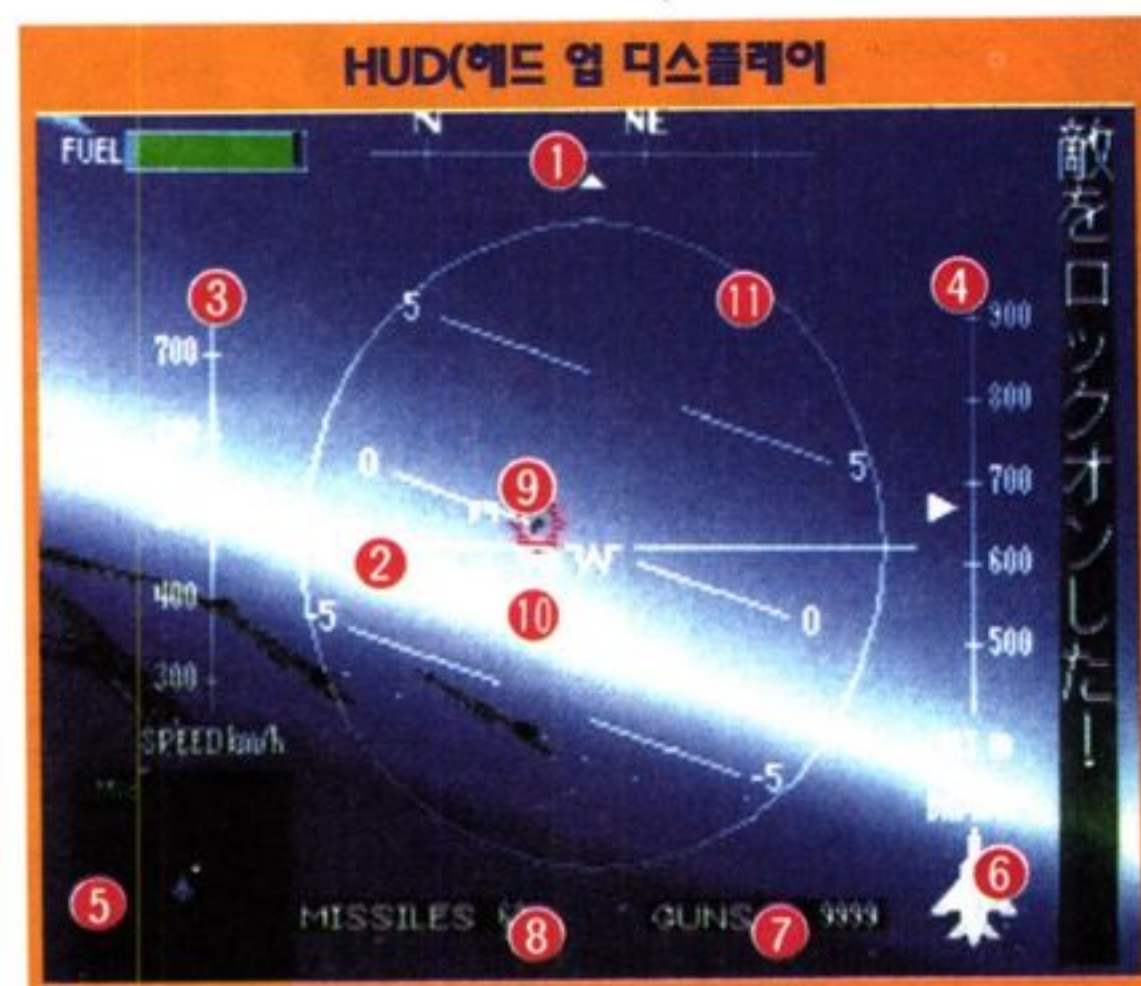
드라마틱한 미션도 다수 존재한다

아케이드용에는 없었던 기체들이 존재한다

시점변경 모드로 시점을 바꿔가면서 플레이할 수도 있다

비행전 습득해야 할 사항

게임용으로 간략화됐다고 해서 전투기 조종이 그리 쉬운 것만은 아니다. 플라이트 시뮬레이터에 견줄만한 이 게임을 자유자재로 즐기려면 반드시 익혀야 할 것들이 있다. 우선 헤드 업 디스플레이의 계기류에 대해 소개하겠다.

HUD(헤드 업 디스플레이

①절대 방위계
기체가 향하고 있는 방향을 동서남북의 방위로 표시한다. 맵과 비교하여 자기의 진행방향을 확인할때 사용한다

②기체 수평선
기체의 균형을 표시하는 수평선. 상승중에는 화면에 하늘밖에 보이지 않기 때문에 수평선을 이용하지 않으면 기체의 균형을 알 수가 없다

③속도계
현재 스피드를 속도로 표시한다. 슬로틀을 조작하면 가감속이 가능하다. 전투 상황을 보고 조작하자

④고도계
기체가 날고 있는 높이를 표시한다. 지면을 아슬아슬하게 날 때는 잘 살펴보지 않으면 지면에 충돌할 우려가 있다

⑤탐적 레이다
자기의 주위 목표물을 표시한다. 탐적 범위는 자동으로 롱, 미들, 숏으로 나뉘어진다

⑥기체 데미지 표시
적의 공격으로 입은 데미지 표시. 현재의 버전은 아직 확정된 것은 아니다

⑦무기 잔여수
기총과 미사일의 잔탄수를 표시한다. 미션의 내용에 의해 제한을 둘 가능성도 있다

⑧연료계
미션중에 연료가 감소하거나 떨어지면 기체는 추락하고 만다. 감소 속도는 일정하기 때문에 시간 제한과도 같은 역할을 한다

⑨목표 컨테이너
전방에 존재하는 적을 둘러싸는 표시. 타게트의 종류, 거리 등의 정보가 록과 동시에 화면에 나타난다

⑩미사일 시커
적이 미사일 사정권 내에 들어오면 나타난다. 타게트의 목표 컨테이너와 일치한 시점에서 록온이 완성된다

⑪미사일 범위
이 원 안에서 타게트를 포착해야 미사일 시커가 나타나며 지속적으로 적을 포착하는 것도 어렵다

현실감 넘치는 게임 흐름

「에이스 컴배트」는 단순히 적기를 격추시키는 것만으로는 미션을 클리어 할 수 없다. 각각의 미션에 적의 군사시설이나 목표 포인트가 설정되어 있어서 그 것을 파괴해야면 미션을 클리어할 수 있다. 그리고 다시 미션 선택화면으로 가서 다음 미션을 선택한다는 시스템이다.

다수의 미션중에서 하나를 선택한 후 발진한다!

천지를 뒤흔드는 공중전이 펼쳐진다!

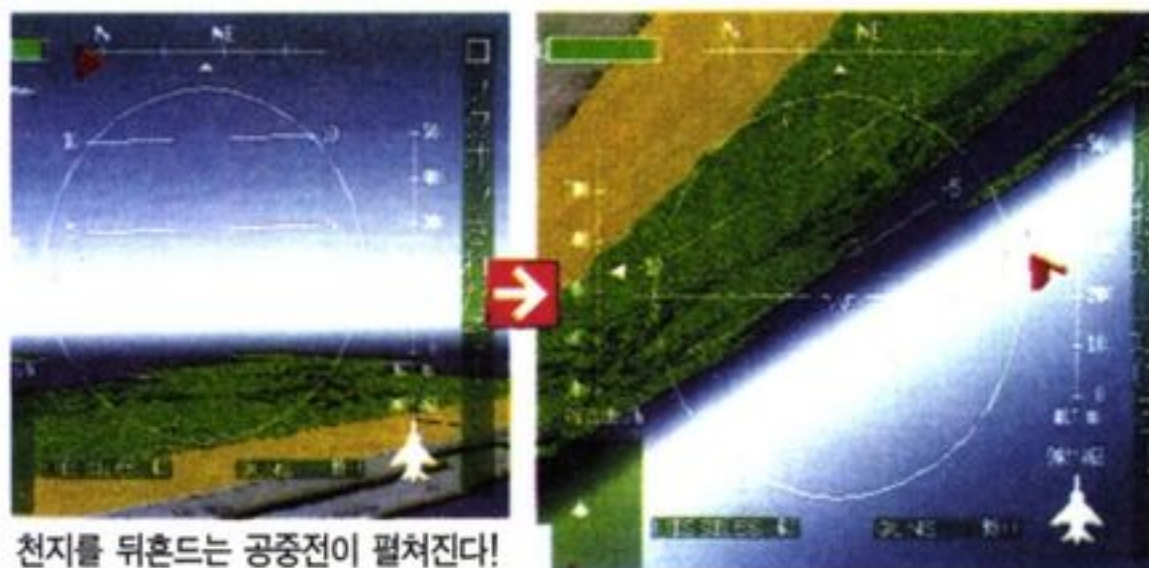
노비스 모드와 익스퍼트 모드

기체가 회전하지 않기 때문에 조작이 간단한 노비스 모드와 비행기의 진동을 충실하게 재현하여 조작이 힘든 익스퍼트 모드 등 2종류의 모드가 있다.

노비스 모드는 어느 정도 이상은 기체가 꺽이지 않는다

힘껏 기체를 꺽어도 이 정도밖에 꺽이지 않기 때문에 조작이 간단하다

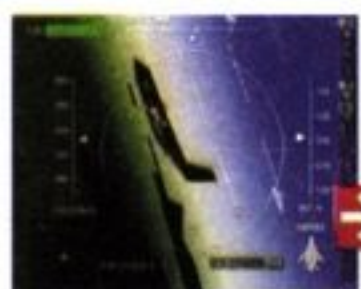
매니어를 위한 익스퍼트 모드

이 게임을 좀더 즐겨보고 싶다면 이 모드를 선택하는 것이 좋다. 배면비행과 플랩의 조정 등 실제 비행기에 가까운 조작감을 즐길 수 있다. 조작은 어렵지만 기체를 자유롭게 조작할 수 있는 수준에 오른다면 그 기쁨도 두배로 클 것이다.

적기를 쫓는 쾌감! 리얼한 전투 시스템

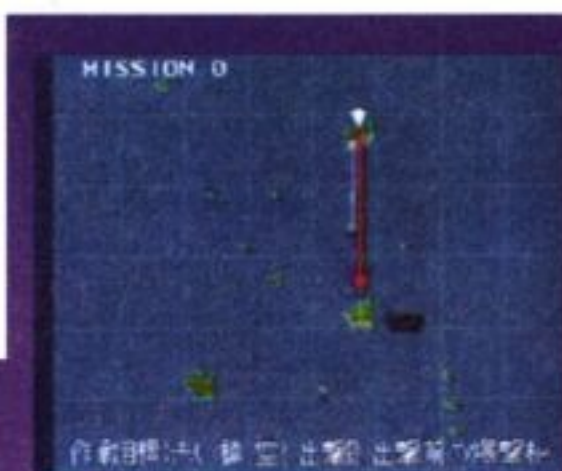
게임에서 사용하는 무기도 기총과 미사일의 2종류이다. 적이 근거리에 있을 때는 총기를 사용하는 리얼한 도그 화이트가 효과적이고 거리가 멀 때는 미사일을 사용하여 적기를 격추시킨다.

적이 가까운 거리에 있을 때는 발칸포를 사용하자

적이 멀리 있을 때는 미사일로 격파한다

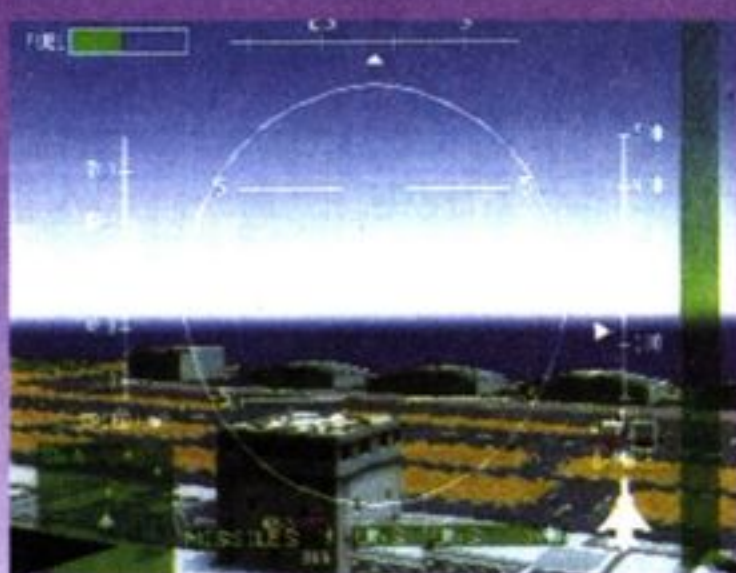
적기 발견! 놈을 쫓아라!

미사일 사정거리 안으로 쫓아가자

자기를 접근시켜 록온! 지나치게 가까워도 안된다

OK! 다음 목표물을 찾아라!

「에이스 컴배트」 게임의 흐름

우선 미션을 선택한다

흩어져서 미션 개시

적기를 격파하면서 목표지점으로

목표발견! 공격개시!!

임무완료! 다음 미션으로 이동

오리지널 요소도 거의 전모가 드러났다!

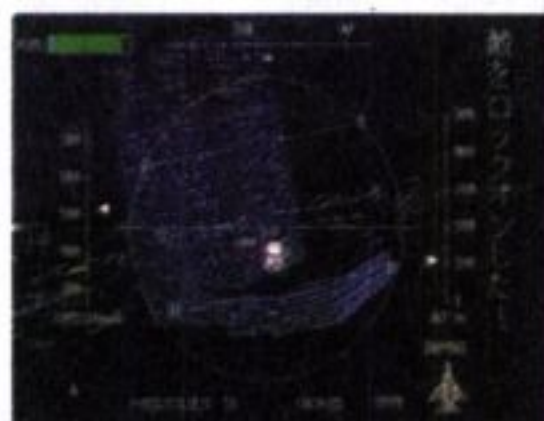
「에이스 컴배트」의 제작에 맞추어 추가될 요소들도 거의 결정이 났다. 우선 시점변경인데 콕피트 뷰와 테일 뷰의 2종류가 유력하다. 이외에도 기체 타입이 다수 구성됐고 아군기를 선택하는 등 가정용만의 오리지널 요소가 가득하여 오랫동안 게임을 즐길 수 있다.

미션도 다수 들어갈 예정이다

야간 미션도 PS에서는 기본!

자기의 종류도 가지각색

시점변경도 존재!

콕피트에서의 시점과 후방에서 보는 시점을 셀렉트 버튼으로 변경하면서 플레이할 수 있다. 콕피트에서의 시점은 기체정보가 많은 전략적인 이미지를 가지고 있다. 그리고 후방에서 바라보는 시점에서는 기체정보를 그다지 얻을 수 없지만 자기의 모습을 보면서 플레이할 수 있다는 장점이 있다.

콕피트에서의 시점은 고도와 롤 각도 등 세심한 데이터를 볼 수 있다

후방에서 바라보는 시점은 액션성을 살린 시점이다

여러 기종으로 플레이할 수 있다

플레이어가 선택 가능한 기종은 전부 16기종으로 구성될 예정이다. 그러나 처음부터 모든 기체를 고를 수 있는 것은 아니다. 미션을 클리어함에 따라 적이 사용하던 기체를 자신의 것으로 할 수도 있고 선택 가능한 기체도 늘어난다. 최종적으로는 총 16개 기체중에서 8개를 선택하여 사용하는 형태가 유력하다.

처음에는 선택할 수 없지만··· → 미션을 클리어하면 → 선택할 수 있는 기종이 늘어난다

다양한 타입의 기체 등장

기체는 공군에서 실제로 사용되고 있는 것부터 병기 매니어들이 아니라면 생각할 수 조차 없는 전문적인 것까지 다양하다. 물론 보기에는 차이가 없지만 세부적인 성능 차이가 있다.

밸런스를 갖춘 F-4

모습은 다소 낡았지만 우수한 기체이다

운동 성능 최고! F-16

뛰어난 밸런스를 자랑하는 기체

동양 기술의 정수 MIG-21

야간 미션도 PS에서는 기본!

어떤 임무라도 거뜬히 수행하는 만능기종 SF-39

장비를 교환하면 임무에 대응된다

최강의 전투기 F-14

수많은 전장에서 그 진가를 발휘한 바 있는 전투기

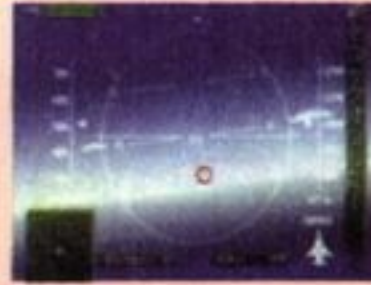
지상 공격의 1인자 A-10

대지 공격을 위한 중장갑 전투기

레이다를 무용지물로 만드는 스텔스기 F-17

보이지 않는 전투기라고 불리우는 스텔스기. 지상공격이 주특기이다

록 온(Lock On)

록 온이란 미사일을 발사하기 전에 전투기의 컴퓨터가 목포물을 포착, 고정시키는 것을 말한다. 이후에 유도 미사일을 록 온시켜 적기를 향해 발사한다.

미사일 시커가 목표 컨테이너에 들어올 때까지 적을 전방에 잡아두자

턴(Turn)

적기를 추락시키려면 기체의 배후에서 공격하는 것이 가장 효과적이다. 적기의 배후에 들어서기 위해 자신의 기체를 고속으로 선회시키는 것을 턴이라고 한다. 그러나 무리한 턴은 실속의 원인이 되기도 한다.

인멜멀턴 등의 기술도 기량만 있다면 재현할 수 있다

실속

실속이란 엔진 출력을 발휘할 수 없게 된 상태를 말한다. 예를 들어 일정 시간 수직에 가까운 각도로 계속 상승하면 엔진은 실속하고 기체는 추락해 버린다. 반대로 다시 적당한 스피드를 얻으면 회복한다.

화면 중앙에 「STALL」이라고 표시되면 이미 실속하고 있다는 뜻이다

근미래를 무대로 또 하나의 우주 역사가 열린다!

필로소마

플레이 스테이션의 발표 당시에 선보였던 데모용 슈팅 게임을 기억하고 있는 유저가 있을런지… 컴퓨터 그래픽의 한계를 넘나들며 플레이 스테이션의 진가를 보여주었던 이 게임이 드디어 모습을 드러냈다.

데모 비주얼과 실제 프레임이 부드럽게 어우러진 게임. 더 이상 무슨 말이 필요하겠는가!

장 르	슈팅
제작사	SCE
발매일	7월 발매 예정
가 격	5800엔

영상미학의 슈팅 게임

「필로소마」는 현재까지 발매됐던 어떠한 슈팅 게임과도 비교할 수 없는 전혀 색다른 슈팅 게임이다. 종래의 슈팅 게임은 자신의 기체를 바로 위에서 바라보는 탑 뷰와 옆에서 바라보는 사이드 뷰로 시스템이 통일되었지만 이 게임은 다르다. 물론 탑 뷰와 사이브 뷰를 스테이지마다 바꿔가며 사용한 게임은 이미 존재하고 있다. 그러나 이 게임에서는 하나의 스테이지 속에서 그러한 효과를 계속적으로 반복한다. 말하자면 사이드 뷰로 진행하다가 어느 시점에 도달하면 탑 뷰로 바뀌고 나중에는 아예 자기를 대각선 상에서 바라보는 3D 뷰로 게임 시스템이 변화한다.

비주얼과 게임 부분의 부드러운 연결고리

게임 시스템의 변화를 스테이지2를 예로 들면서 설명하겠다. 우선 최초에 데모 비주얼이 들어가고 사이드 뷰 화면이 전개된다. 그리고 퍼스 뷰(깊이있는 사이드 뷰)로 스크롤이 변화한 다음 3D 뷰로 변한다. 마지막에는 사이드 뷰에서 탑 뷰로 바뀌면서 보스와 직면한다.

스테이지2만 살펴봐도 5가지 다른 형태의 스크롤이 존재하고 그 사이에 데모 비주얼로 자연스럽게 이어지는 것이다.

비주얼 신에 등장하는 보스가 그대로 자기의 눈앞에 나타난다.
사이즈는 작아도 성능의 레벨은 무시할 수 없다

V 비주얼 신

G 게임 신

게임성도 새로운 맛을 추구한다

공격형 모함 갸란트는 지루한 공습경보 임무를 마치고 항모로의 귀로에 올랐다. 그곳에서 혹성조난을 의미하는 에마 콜이 들어온다. 자원채굴혹성 220이 정체불명의 적에게 제압당한 것이다. 최신예 전투 공격기 스트레거를 보유한 모함 카란트에 주민구조명령이 떨어진다.

폭주한 도시의 무인방어 시스템이 스트레거를 습격하고 함께 싸우던 편대들이 하나둘씩 격추당한다. 사상최강의 방위선을 뚫고 스트레거는 주민들을 구하기 위해 지오프론트로 돌입한다. 하

지만 그곳에서 기다리고 있던 적의 정체는 바로…

이것이 이 게임의 배경 스토리이다. 플레이어는 기체 스트레거를 조종하여 자원채굴혹성 220로 강하한다. 게임 중에는 모함 가란트나 동료들로부터 통신이 들어와서 현장감을 살려준다. 기체 스트레거의 장비는 현재 2종류가 확인됐지만 파워 업 등의 시스템은 아직 미정이다. 어쨌든 어떠한 스크롤 뷰에서라도 무기 자체의 능력은 변함없으며 이제까지 게임에는 찾아볼 수 없었던 요소도 대폭 추가할 것이라고 한다.

사이드 뷰에서 탑 뷰까지

앞에서도 말했듯이 게임은 다양한 시점에서 전개된다. 현재 확인된 것은 사이드 뷰와 탑 뷰, 퍼스 뷰, 3D 뷰 등 4가지이지만 원하는대로 변하는 것이 아니라 필연적으로 변해가는 것이 특징이다.

무기도 다양하다

최신예 전투 공격기 스트레거의 메인 숏은 기체의 측면부에 있는 발사 유니트에서 발사된다. 이것에 대공 미사일 등의 옵션이 추가된다고 한다.

최신예 전투기를 몰고 우주로 나아가자!

「필로소마」는 플레이 스테이션의 폴리곤 기능과 스프라이트 기능의 능력을 최대한으로 활용한 아름다운 비주얼이 압권이며 다양한 시점교환을 통해 플레이할 수 있다. 물론 최근의 주류를 이루고 있는 텍스처 처리도 곳곳에서 볼 수 있다.

SCE 최초의 슈팅 게임 「필로소마」

장점이라면 무엇보다도 그래픽. 플레이 스테이션의 능력을 실감할 수 있다

수많은 난관이 플레이어의 진로를 방해한다. 이것을 어떻게 헤쳐나갈 지는 플레이어의 능력에 달렸다

때로는 이러한 스테이지도 등장한다. 다른 게임에서 즐겨보고 싶죠?

기체는 파워 업해야 살아남을 수 있다

주화면 보는법

❶현재 플레이하고 있는 스테이지를 표시하는 게이지. 그다지 필요없는 게이지이다
❷스코어, 실드의 잔량을 알 수 있는 게이지. 실드의 잔량이 0이 되면 게임 오버이다
❸기체의 레벨과 현재 사용하고 있는 무기 종류 등을 표시한다. 수시로 체크해야 할 부분이다

기본 화면 소개

슈팅 게임은 전개가 빠르기 때문에 화면상에 나타난 게이지 상황 등을 수시로 파악해서 어떠한 상황이라도 대처할 수 있어야 한다. 필로소마에서는 화면 위의 게이지를 보는 방법이 3가지이다. 이 게이지는 현재 플레이하고 있는 스테이지, 스코어와 라이프, 지금 사용하고 있는 무기 종류 등 기체 상태를 표시한다.

기본은 다가오는 기체를 추락시키는 것이다

때로는 이러한 강적도! 이 녀석의 약점은 대체 어디일까?

이정도의 적이라면 콧노래 부르면서 반격해도 충분하다!

전방에 보이는 것은 적의 대포? 대포를 발사하기 전에 먼저 쏴버리자!

비주얼 신의 화려함에 주목

지금까지 공개된 화면 사진을 통해 알 수 있듯이 그래픽 면에서는 이제까지 발매된 플레이스테이션 소프트 중 최고라고 해도 과언이 아니다. 특히 공중모함 갸란트에서 발진하는 기체 슬레트가 대기권에 돌입을 시도하는 장면과 혹성 내의 시가지 장면 등 오프닝과 데모 부분의 비주얼 신은 가히 환상적이다.

스트레거의 발진 장면

우주를 비행하는 공중모함 갸란트

적절한 무기 사용으로 전투를 유리하게

스트레거가 사용하는 무기의 종류도 실로 다양하다. 총 4가지의 패턴이 있고 레벨 업에 의해 선택할 수 있는 무기 종류를 늘일 수 있다. 무기에도 레벨이 존재하고 최대 한도까지 올린다면 각각의 무기를 자유롭게 선택할 수 있다고 한다. 기본적으로 무기는 스테이지와 보스의 종류 등에 맞춰서 사용해야 한다.

발 칸

가장 평범한 무기. 마음대로 사용하기엔 가장 좋지만 다른 무기와 비교해서 위력이 떨어지기 때문에 빨리 바꾸는 편이 좋다.

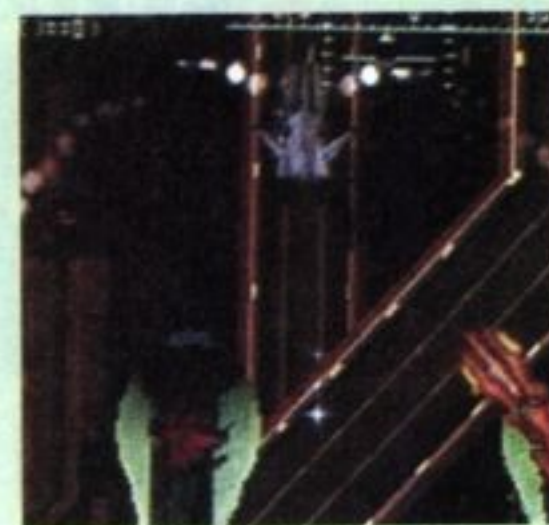
가장 평범한 무기. 빨리 레벨을 올려서 바꾸자

레 이 스

적기가 관통할 정도의 위력을 가진 레이저. 단, 전방으로만 쏠 수 있기 때문에 옆과 뒤에 있는 적기의 움직임에 주의해야 한다.

슈팅 게임에서는 빠질 수 없는 무기. 여기저기 쓰이는데가 많은 중요한 무기이다

호 밍

맞을 때까지 계속 추적하는 무기. 이것만 있다면 꽤 재미있는 게임을 즐길 수 있다

슈팅 게임에서는 빠질 수 없는 무기. 여기저기 쓰이는데가 많은 중요한 무기이다

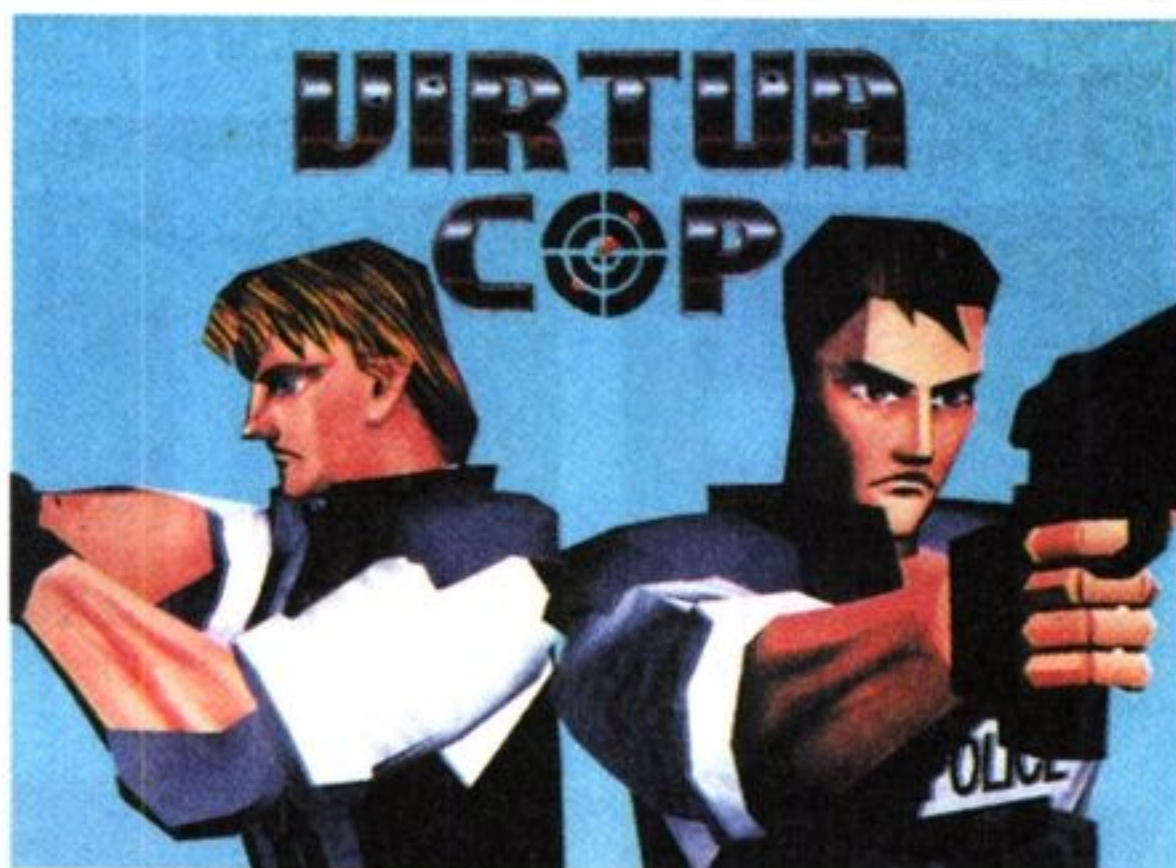
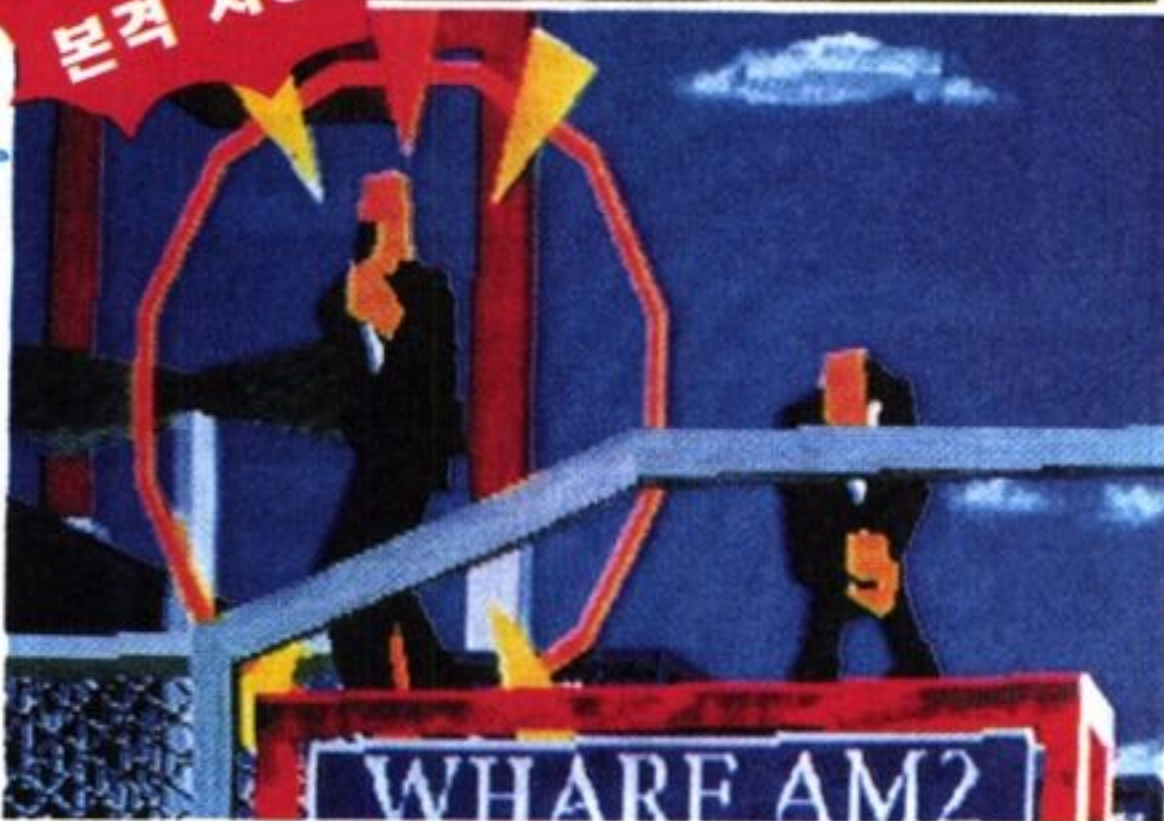
RVA - B

한마디로 모아쏘기 공격이 가능한 무기. 적을 아슬아슬할 때까지 끌어들여 단방에 끝내버리자. 적을 전멸시킬 때의 기분은 최고! 그러나 발사 타이밍을 놓치면 오히려 적에게 당하고 만다.

모아쏘기 공격이 가능한 RVA-B. 이름만 들어도 최강 무기인 것같은 느낌이다

아케이드 완벽이식을 노린다!

버철캅

세계 최초의 폴리곤 슈팅 게임으로 화제를 모았던 「버철캅」. 이번호에서는 아직 텍스처 매핑으로 완성되진 않았지만 새턴용으로 개발중인 화면을 입수했다. 캐릭터의 얼굴도 그려지지 않은 20% 정도의 완성도를 보이고 있지만 그 움직임이나 타이밍 등은 아케이드용을 방불케 하는 새턴용 화면 사진을 챔프 독자 여러분에게 공개한다!

마침내 본격 시동! 새턴용 버철캅!!

VIRTUA COP

이 사진들을 보고 '앗! 아직 얼굴도 없잖아!' 라고 말할 지도 모르겠지만 그것은 텍스처 매핑의 문제일 뿐이다. 아직 개발 초기 단계임에도 불구하고 움직임 자체는 이미 아케이드용에 버금갈 정도이다.

6월 1일부터 일본 치바현 마쿠하리 메세에서 개최된 장남감 쇼에서는 캐릭터의 얼굴까지 완성된 화면이 공개되었는데 이번 호에선 새턴용 개발 화면을 보면서 포인트를 체크해 보자.

완전이식의 가능성

아케이드용 소프트의 배경은 특수한 제작 방법으로 만들어지기 때문에 그대로 이식하기란 불가능하다. 그러나 색상면에서는 새턴이 더 많기 때문에 확실히 아케이드용보다 깔끔한 그래픽이 예상되며 캐릭터의 움직임 재현에도 별 문제가 없을 것으로 보인다.

움직임은 완전한 버철캅 그 자체!

아케이드용의 화면 사진. 새턴용이 화면 자체는 더 깔끔하다?

현재 새턴용 버철캅의 개발 상황은 스테이지1의 배경에서 캐릭터가 움직이고 있는 정도이다. 캐릭터 자체에는 아직 텍스처 매핑이 되어 있지 않지만 움직임은 아케이드와 다른점이 없을 정도로 부드럽게 움직인다. 그 움직임을 지면상으로 나타낼 수 없는 점이 상당히 아쉽지만 우선 위의 연속사진을 보고 움직이는 장면을 상상해 보자. 팔의 미묘한 움직임도 절묘하다.

진화하는 신 OS!

개량된 OS는 「버철 화이터 2」의 개발에도 사용된다

AM2연이 특수 제작한 새턴용 신 OS(OPERATING SYSTEM)를 사용한 제 1탄 소프트가 바로 「버철캅」이다. 이 신 OS를 개발한 팀도 AM2연에 속해 있기 때문에 소프트 개발에 사용해 보고 개량해야 할 점이 발견되면 즉시 OS팀에 보고하여 수정하는 형태로 개발팀과 OS팀이 협조하고 있다. 버철캅 개발도 최초에는 종래대로 프로그램하다가 서서히 신 OS로 교환하면서 발생한 문제점을 OS팀과 논의하여 전부 수정했다고 한다. 그래서 지금의 신 OS는 「데이토나USA」같은 종래의 한계 레벨도 '간단하게' 만들 수 있게 됐다. 현재 그 OS를 만든 사람들이 버철캅 팀에 소속되어 지속적으로 OS를 개량하기 때문에 '신 OS는 아직도 진화하고 있다' 고 할 수 있다.

움직임은 완전히 똑같다!

사진으로 공개된 버전의 움직임에 대한 자체 데이터는 아케이드용과 똑같은 것을 사용하기 때문에 아케이드용과 같다고 할 수 있다. 특히 버철캅은 「버철 화이터」처럼 사람과 사람이 서로 공격하는 복잡한 부분이 적기 때문에 대폭적인 모션 변경은 거의 필요없으므로 모션만을 생각한다면 아케이드용을 그대로 이식할 수 있다.

마우스에도 대응된다!

광선총만이 아닌 마우스로도 즐길 수 있다

「버철캅」은 총의 방향이 중요한 요소이기 때문에 버철캅 프로젝트에서 마우스나 광선총의 발매는 필연적이라 할 수 있다. 소프트와 같이 판매할 것인지는 아직 결정되지 않았고 가격도 정해지지 않은 상태지만 버철캅의 재미를 파워업시키기 위해 주력하고 있는 것만은 확실하다.

새턴용 체크포인트 1 가시화된 사이트도 재현!

이 버철캅은 지금까지 3D슈팅의 최대 문제점이었던 '적에게 받은 공격 판정의 애매함'을 명확하게 하고 있는 것이 특징이다. 「록 온 사이트」라고 불리우는 이 시스템은 적이 나타나면 사이트가 그 적을 마크하고, 황색 메모리와 사이트의 색으로 그 적에게 공격당할 때까지의 시간을 알 수 있도록 하는 획기적인 시스템이다. 즉 쏘는 것에 만족했던 건 슈팅에 리얼함을 더한 셈이다.

록 온 사이트

적에게 사이트가 표시된다!! 황색의 메모리가 위 아래에서 맞춰질 때가 적이 공격해 오는 순간이

가까운 적은 노리기 쉽지만 반대로 이쪽이 공격당할 때까지의 시간도 빠르다. 재빨리 쏘자

먼거리의 적은 마크됨과 동시에 화면이 확대된다. 사이트가 맞을 어지기 전이라도 공격할 수 있다

새턴용 체크포인트 2 공격당한 적의 움직임도 똑같다!

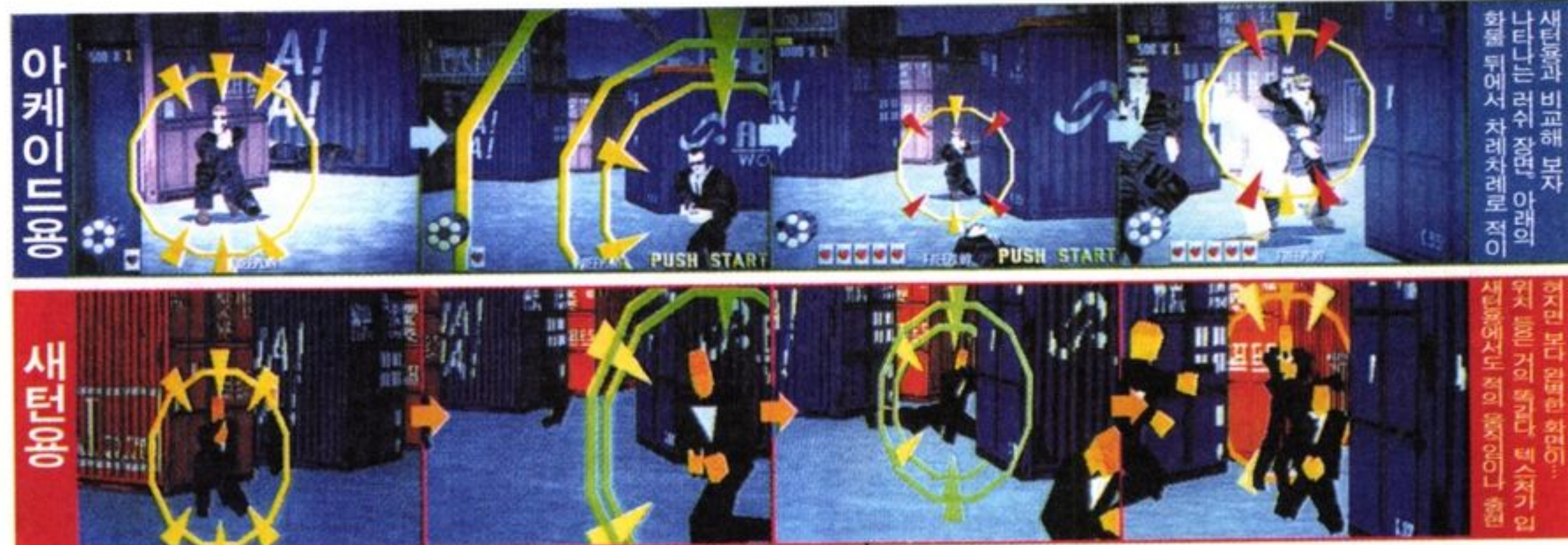
이 게임에서는 총에 맞는 부분에 따라 적의 액션이 변한다. 예를 들어 팔을 맞추면 팔을 붙잡고 쓰러지고 발을 맞추면 무릎을 꿇고 쓰러진다. 상급자를 목표로 한다면 우선 팔을 맞춰서 고득점을 노리자.

팔을 맞추면 팔을 움켜쥐고 쓰러진다

맞춘 장소와 상황에 의해 보기좋게 날려버릴 수도 있다

사이트가 마크되지 않은 적들은 총에 맞은 녀석들. 그러나 쓰러지는 모습을 볼 틈이 없다!

완벽 이식되는 새턴용 버철캅!

노 텍스처의 캐릭터 사진으로는 아케이드용을 어느 정도까지 이식했는지 알 수 없다. 과연 어느 정도까지 이식될 것인지를 알아보기 위해 아케이드용과 새턴용의 같은 장면을 비교해 보자. 새턴용은 아직 그래픽이 미완성이기 때문에 현시점에서는 조금 보기 흉하지만 잘 보면 캐릭터의 움직임이나 출현 위치 등이 아케이드용 화면과 거의 같다는 것을 알 수 있다. 다음으로 캐릭터에 텍스처가 입혀진다면 아케이드용 화면에 보다 가까와질 것이다. 아직 개발 초기 단계임에도 불구하고 아케이드용과 흡사하게 움직이는 캐릭터를 보면 버철캅의 이식에 기대를 걸어볼 만하다. 남은 것은 광선총을 사용해서 즐길 수 있는 날을 기다리는 것뿐…

아케이드용

화물 뒤에서 차례차례로 적이 나타나는 러쉬 장면. 아래의 새턴용과 비교해 보자

새턴용

새턴용에서도 적의 움직임이나 출현 위치 등은 거의 똑같다. 텍스처가 입혀지면 보다 완벽한 화면이…

SS 라인업
새로운 액션 RPG가 탄생되고 있다!

최신 정보 대공개!
샤이닝 위즈덤

CG 랜더링에 의한 깔끔하고 부드러운 움직임들, 액션을 펼치는 다양한 필드, 파워 업된 마법 등을 챔프 독자들에게 최초로 공개한다!

장 르	액션 RPG
제작사	세가
발매일	95년 여름 발매 예정
가 격	가격 미정

다양한 액션을 보여준다

이 게임의 특징이라면 풍부한 액션이라 할 수 있다. 여기에 소개하는 두가지 액션은 일부분으로 각각의 특정 아이템을 아이콘 C에 장비해 두지 않으면 안된다. 아이콘에는 하나의 아이템밖에 장비할 수 없으므로 상황에 맞춰 사용하자. 여기서 소개하는 것 이외에도 로케트 펀치가 나가는 매직핸드와 지면에 구멍이 생길 정도로 걸을 수 있는 헤비 슈즈도 있다.

동물옷을 입고 대변신이다!!

원숭이 모양의 옷을 장비하면 진짜 원숭이처럼 나무를 탈 수 있게 된다. 더우기 이 옷을 입으면 주인공의 모습이 원숭이로 변해가는데 이 과정의 모핑 기술을 주목해서 보자. 완벽한 원숭이 모습이 되면 절벽 등도 오르내릴 수 있다. 게임을 클리어하기 위한 필수 액션이다.

이 모핑에 주목하자!!

숲이다. 우선은 원숭이 옷으로 변신하자

그다지 모습이 변하지는 않았지만 원숭이처럼 보인다

원숭이 완성도가 60% 정도. 조금만 더!

대변신!!

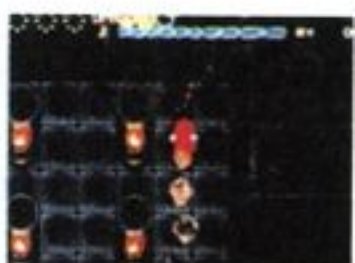
위로 올라가기도 하고

아래로 내려갈 수도 있다

마법은 모두 4종류

샤이닝 위즈덤에서 사용할 수 있는 마법과 그 효과에 대해서 소개하겠다. 마법은 화,수,풍,뢰의 4개의 속성으로 크게 나뉘어진다. 이 마법들을 사용할 때에는 마법의 오브를 장비해야만 한다. 즉, 물의 마법을 사용할 때는 물의 오브를 장비하면 준비 완료가 되는 것이다. 장비후에 B버튼을 연타해서 마력을 모이면 마법을 사용할 수 있게 된다. 마법을 사용하는 것은 C버튼을 누르기만 하면 된다.

더우기 마법이 나갈 때 적에게 태클하면 마법과 똑같은 속성을 가진 공격을 할 수 있게 된다. 적에게 둘러싸여 있을 때 사용하면 적에게 큰 데미지를 입히고 적의 포위를 돌파할 수 있다.

어떤 마법이라도 각각의 속성을 가진 오브를 장비하지 않으면 사용할 수 없다

마법을 사용하는 상태에서 태클 공격을 하면 마법의 속성을 가진 공격이 가능하다

하늘도 날아 다닌다!!

페가수스 헬멧을 장비하면 하늘을 날 수도 있다. 모험중에 깊은 계곡이나 큰 강이 가로막혀 갈 수 없을 때 상당히 중요한 역할을 한다.

장비완료

파닥 파닥

와! 날았다

火

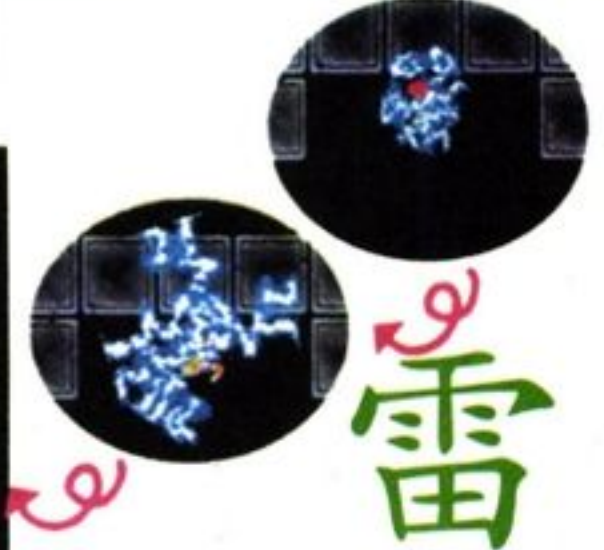
마법공격의 기본이 되는 것은 불의 마법. 불의 오브를 장비하면 사용할 수 있게 된다. 사진에서는 화이어 볼을 날리고 있지만 얼만큼 강해질지 궁금하다

水

불과 반대되는 속성을 가진 물의 마법. 화면은 얼음 조각들을 날리고 있는 것이다. 일반적인 RPG처럼 회복계의 마법이 있을 것인가는 아직 정해지지 않았다

風

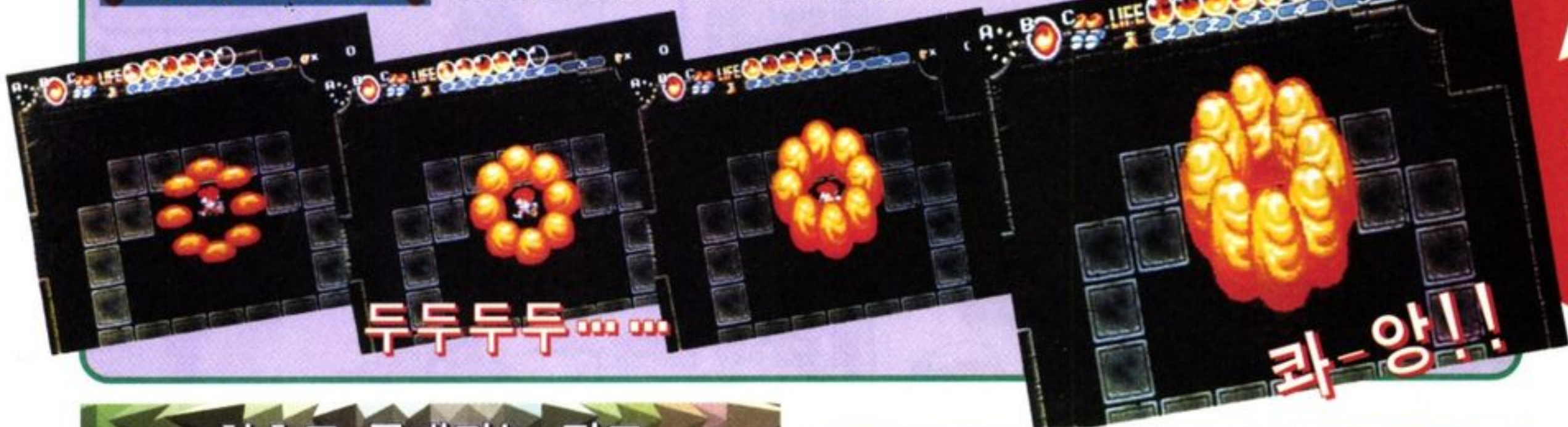
바람의 오브를 장비하면 사용할 수 있는 바람의 마법. 사진에서는 소용돌이가 바람을 일으키며 공격하고 있다. 적을 휘감아 공격하는 의지할 만한 마법일지도…

雷

한마디로 선더 마법. 이 마법은 다른 속성 마법과 달리 광범위하게 데미지를 입힌다. 사진에서는 상하좌우로 전격을 쏘고 있다

마법과 아이템을 조합하면 마법이 초파워 업!!

C버튼 전용의 특수 아이템을 장비하고 마법을 사용하면 복합 효과가 일어난다. 아래의 연속사진은 불의 오브와 헤비슈즈를 사용한 경우의 예. 바닥에서 불이 높이 올라와 적에게 상당한 데미지를 입히는 것같다. 이외에도 4종류의 마법과 특정 아이템을 조합한다면 약 20종류의 복합 효과를 발휘할 수 있다.

두두두두……

콰-앙!!

최초로 공개되는 필드

샤이닝시리즈의 최신작인 「샤이닝 위즈덤」의 화려한 필드 화면을 입수! 이 사진들을 본다면 이제까지 완성된 시스템과는 다른, 완전히 새로운 게임을 만들고 있음을 알 수 있을 것이다.

실내

이곳은 건물의 내부. 여러가지 함정들이 많이 있다

숲

녹음이 내려다 보이는 숲. 섬세하게 표현된 화면이 아름답다

최초공개!

게임에 등장하는 오데간 성. 안에는 무엇이 있는 것일까? 가슴이 두근거린다

각각의 버튼에 전용 기능이!!

이 게임은 동시에 3개까지 아이템을 장비할 수 있다. 모든 장비 가능한 아이템이 화면의 좌측상단에 있는 아이콘상에 표시되면 현재 장비중이라는 것을 나타낸다. A,B,C 3개의 아이콘은 각각 A,B,C 버튼과 연결되어 움직인다. 말하자면 A의 아이콘이 약초를 표시하고 있는 경우에 A버튼을 누르면 언제라도 약초를 사용할 수 있다는 뜻이다.

A 버튼

A 아이콘에는 한번 사용하면 없어져 버리는 아이템을 장비할 수 있으며 회복계의 아이템을 사용할 때 도움이 된다. 아래의 사진은 약초를 사용하는 것이다. 약초의 수가 감소하고 체력이 회복되는 것을 볼 수 있다.

빈사 상태에서도 약초를 사용하면 체력이 회복된다

B 버튼

B 아이콘은 버튼을 연타하면 효과가 나타나는 아이템을 장비할 수 있다. 이러한 아이템은 대부분 마법의 오브이며 B버튼은 거의 마법 전용으로 사용된다. 오브 장착시에 연타하면 마력을 모으게 된다.

마법을 사용하려면 연타하자. B버튼 연타로 마법을 완벽하게 충전하자

C 버튼

여기에는 특수한 모션이 가능한 아이템을 장비할 수 있다. 예를 들어 헤비 슈즈를 장비하면 걷는 것만으로 땅을 울리게 하는 등 다양한 효과를 낼 수 있다.

화면은 검을 장비하고 있는 모습. 어떤 액션이 가능한지는 아직 밝혀지지 않았는데…

SEGA SATURN

지금 또다른 천외마경의 역사가 시작된다!

천외마경 외전

~제 4의 묵시록~

허드슨의 새턴 참여 제 1탄은 「천외마경」 시리즈다! 이름대로 이제까지의 시리즈와는 달리 무대는 미국의 황량한 서부. 지금까지 등장했던 천외마경 시리즈를 초월한 신경지를 개척할 수 있을 것인가?

장 르	RPG
제작사	허드슨
발매일	96년 봄 발매
가 격	가격 미정

「천외마경 외전」을 이끄는 5인의 캐릭터!

시리즈 최초로 미국을 무대로 제작되는 「천외마경 외전 -제 4의 묵시록-」이 내년 봄 발매를 향해 제작중이다.

새로운 천외마경을 개척할 영웅 「라이징」과 싸움과는 거리가 멀 것같은 아름다운 소녀 「유메미」가 등장한다. 라이징은 「Rising Sun」을, 유메미는 「You may me」라는 것처럼 그들의 이름은 모두 영어 단어를 조합하여 만들어졌다.

이 두사람을 제외한 3인의 캐릭터에 대해서는 아직 밝혀지지 않은 상황이지만 라이징은 일본인 2세, 유메미는 혼혈아 등 캐릭터 전원이 일본과 특별한 관계를 가지고 있는 것만은 확실하다.

라이징

「I」의 주인공 지라이아, 「II」의 주인공 만지마루, 「풍운 가부키전」의 가부키 단주로에 이은 천외마경 시리즈의 제 4대 주인공. 정의감이 강한 열혈파. 호신용 핸드건과 일본도를 항상 몸에 지니고 있다

주요 캐릭터는 5인

에이스

기타를 연주하는 것이 취미인 건맨. 가부키에 필적하는 바람둥이이다

젠코우

절을 공격하며 이도류를 수행하고 있는 일본계 미국인. 조금은 멍청한 성격

유메미

순진하고 소박한 소녀. 과연 이 모습으로 싸울 수 있을지 걱정스러울 정도. 특별한 힘을 지니고 있는 것 같지도 않은데…

유노

아무리 무거운 무기라도 힘있게 휘두르는 용감무쌍한 인디언 소녀

「제 4의 묵시록」의 세계

'서양에서 바라본 동양이 있듯이, 동양에서 바라본 서양이 있다'라는 의도에서 제작되는 「천외마경 -제 4의 묵시록-」은 새턴만이 실현할 수 있는 완전히 새로운 세계를 그리고 있다. 그리고 새턴에는 여러가지 기능이 탑재되어 있기 때문에 그래픽이나 캐릭터의 움직임 등에서도 상당히 새로운 시도가 행해질 것으로 보인다.

천외마경의 배경은 동양인이 본 서양이라는 설정으로 그려지는데 어떤 문헌이나 자료들을 조사하지 않고 그저 머리 속에서 떠올릴 수 있는 모습들을 혼합하여 만들어진다. 즉, 1800년대를 시대 배경으로 삼아 이것저것 생각나는 대로 무대를 만들었는데 마천루도 있고 서부극도 있으며 화려한 헐리웃도 존재하는 미국을 무대로 제작된다.

또한 이 게임의 부제인 「제 4의 묵시록」은 서양 종교의 근원인 기독교를 바탕으로 지은 것이다. 특히 성경 묵시록에서 힌트를 얻어 네번째의 묵시록이라는 부제를 만들게 됐으며 성경에서 말하는 악마의 표식인 666과 묵시록에서 이야기하고 있는 내용을 천외마경풍으로 각색한 것이다.

그리고 새턴용 소프트에서는 오리지널성을 살리기 위해 '호러(공포)'라는 감각에 초점을 맞췄고 게임도 "위협적인" 분위기를 강조했다.

사상 최초로 2.5D라는 특이한 시점에서 전개될 「천외마경 외전 -제 4의 묵시록-」. 새턴의 새로운 RPG시대를 이끌어 나갈 차세대 소프트가 될 것으로 기대를 걸어본다.

메가 CD의 명작 RPG, 새턴으로 탄생!!

루나 (가칭)

세가의 메가 CD 매니어라면 게임 아츠의 「루나」를 목빠지게 기다리고 있을 것이다. 새로운 시리즈가 발매될 때마다 아름다운 그래픽과 스토리, 파워 업되는 시스템 등으로 많은 팬을 확보했던 루나가 드디어 새턴용으로 부활한다.

장 르	RPG
제작사	게임 아츠
발매일	95년 발매 예정
가 격	가격 미정

메가 CD의 영원한 명작 RPG「루나」가 새턴용으로 등장한다. 「루나 더 실버스타」를 제작했던 스텝들이 다시 뭉쳤고 새턴용 루나를 위한 오리지널 스텝들이 보강됐다. 프로그램은 SFC 소프트 「아레사」 시리즈를 맡았던 일본 아트미디어가 담당한다.

게임 내용은 제 1탄 「루나 더 실버스타」를 토대로 하여 새턴용 오리지널 요소를 계속해서 추가시켜 나갈 예정이다.

메가 CD용

92년 6월 발매. 그 당시 뛰어난 사운드와 비주얼로 많은 인기를 모았다. 작년 12월에 발매된 속편 「루나 이터널 블루」도 기억에 새롭다

루나

히로인 루나. 노래를 좋아하는 평범한 소녀로 자라난 그녀는 실은 환생한 여신 알테미아다. 때문에 마법 황제에게 납치당하는 파란만장한 운명을 겪는다.

아레스

산간 마을 부르그에서 자란 순박한 소년. 과거 4영웅인 드래곤 마스터를 동경하고 있다. 소꿉친구인 루나를 구하기 위해 모험을 떠나는데…

새턴용 루나는 이렇게 만들어진다!

92년 이후 꾸준한 인기를 기록하며 메가 CD의 효자 소프트로 사랑받고 있는 「루나」시리즈의 3번째 작품이 새턴으로 만들어진다는 소식은 이미 놀라운 일이 아니다. 그러나 왜 오리지널이나 두번째 작품인 「루나 이터널 블루」가 아닌 1편을 원작으로 삼았는지 의아해 하는 독자가 있을 것이다.

「루나 더 실버스터」는 기획단계부터 다양한 부분을 시도하려고 했지만 하드웨어의 스펙상 모든 것을 실현하기는 불가능했다. 다시 말하면 92년 발매된 「루나」는 사실상 미완성판이지만 시나리오와 세계관 등은 루나의 독창성을 확실히 표현했다고 할 수 있다. 따라서 새턴용 루나를 「1」로 선택한 것은 「1」의 미완성 부분을 완성시켜 완벽한 RPG로 만들기 위한 게임 아츠의 의도라 볼 수 있다.

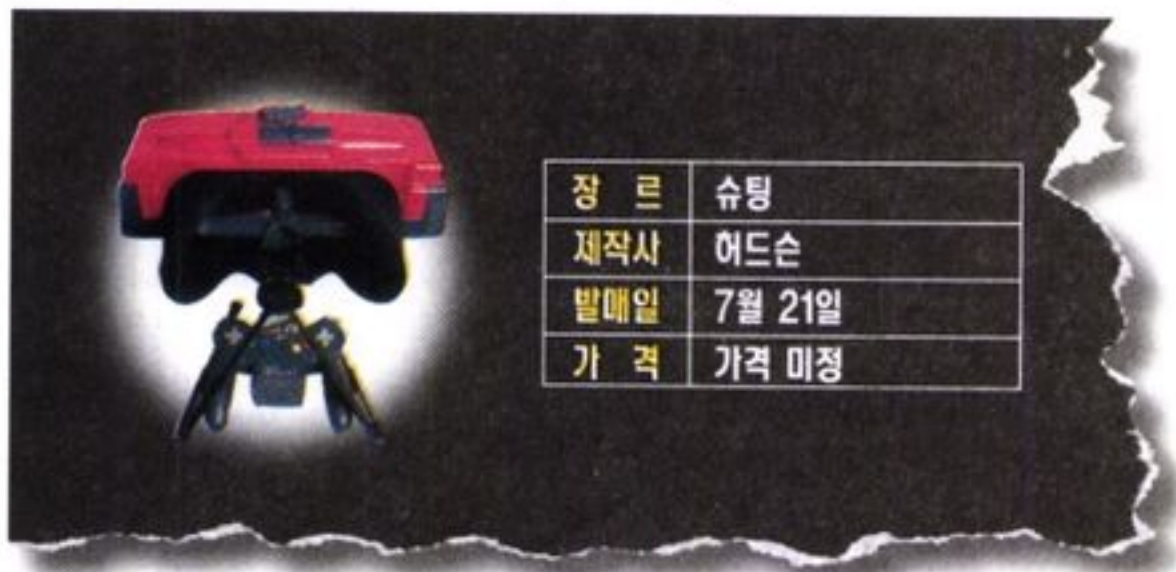
새턴의 스펙을 이용한다면 원래 의도했던 시스템이나 시나리오 등을 완벽하게 실현할 수 있을 것으로 전망된다. 또한 완벽한 루나를 만들기 위해 「에메랄드 드래곤」을 시작으로 약 10년 동안 RPG 제작에 참가한 일본 아트미디어의 제작진들을 증원시켰다. 현재 게임 아츠와 카도가와사가 공동 개발중에 있고 메가 CD의 「루나 더 실버스타」의 스토리 이외에도 새로운 스토리가 대폭적으로 추가되어 오리지널성을 보강할 예정이다.

루나 더 실버스타

92년 6월에 발매되어 메가 CD 소프트 중에서는 부동의 위치를 차지했던 대작 RPG. 세계를 구한 전설의 드래곤 마스터가 되기를 꿈꾸는 모험소년 아레스가 소꿉친구인 소녀 루나와 함께 펼치는 장대한 이야기이다. 드라마틱하게 전개되는 캐릭터의 상호 관계 등, 오리지널성 넘치는 이야기로 당시 화제가 됐다. 시나리오와 캐릭터 디자인은 국내에서도 많은 팬을 확보하고 있는 「사일런트 뫼비우스」와 「자이안트 로보」의 원작자가 맡는 등 초호화 스텝진이 기용되어 히트 게임을 향한 첫발을 내디뎠다.

독특한 세계관이 돋보인다

애니메이션도 히트를 기록하는데 한몫 했다

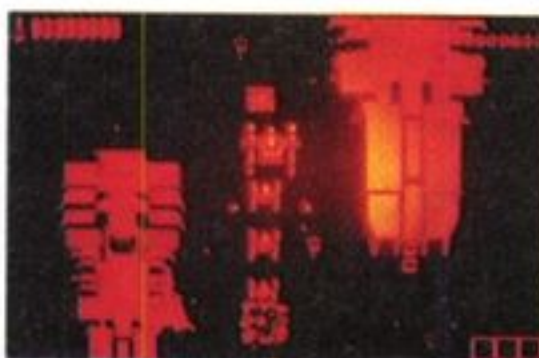
바티컬 포스

장 르	슈팅
제작사	허드슨
발매일	7월 21일
가 격	가격 미정

신감각 슈팅 게임 탄생!

「바티컬 포스」의 최대 특징은 고저차에 따른 3D 표현으로 입체적인 플레이를 가능케 하는 「솔리드라인 시스템」이라는 신요소가 존재한다는 것이다. 이것은 플레이어의 비행기가 이동할 수 있는 필드가 화면의 앞쪽과 구석처럼 중층적(重層的)으로 되어 있어 (쉽게 설명하면 보통 게임들이 화면의 앞쪽으로만 이동할 수 있지만 이 게임은 구석으로도 이동이 가능하다는 것을 의미한다) 화면에 앞쪽과 구석이라는 2개의 라인으로 고저의 차이를 만들어 내고 있다. 아래의 라인에서 적이 출현하면 위의 라인으로 피하거나 장애물을 라인이동으로 회피할 수 있는 등 새로운 요소들이라 할 수 있다.

두 눈의 초점을 맞추면

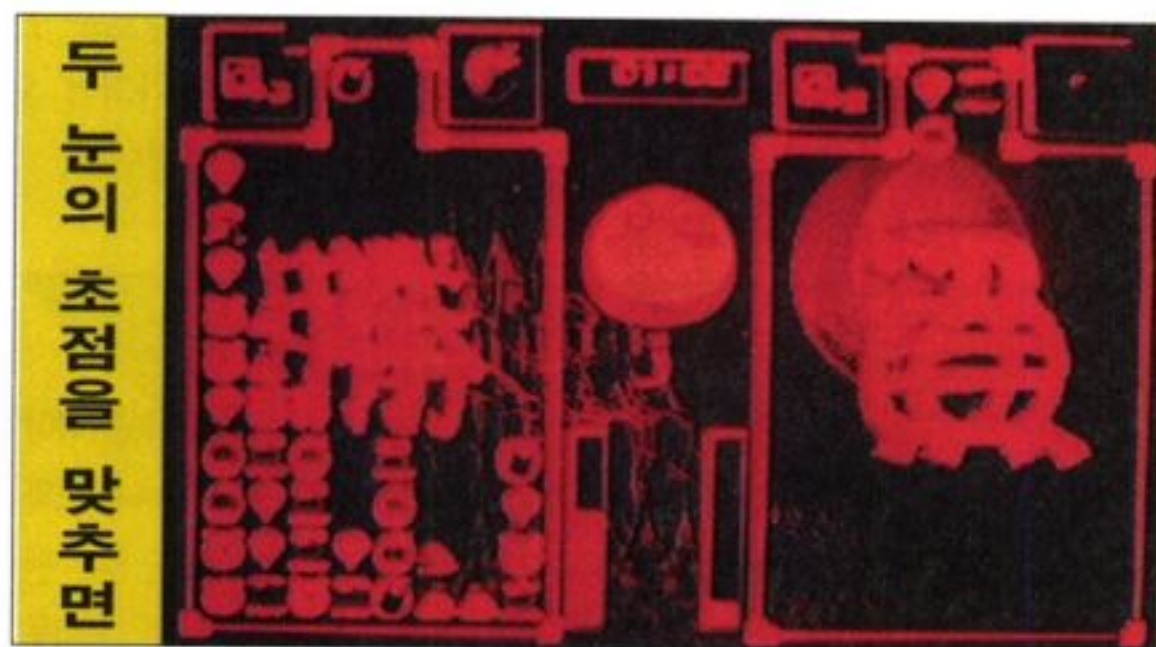
좌우의 양면을 합성시키면 이런 화면이 된다

총 5개의 스테이지로 구성되었다. 화면 상단에는 사각의 라이프 게이지가 있는데 이것은 총 8단계로 나뉘어진다

위의 화면에서 조금 진행된 강제 스크롤 장면

맵도 소리드라인 시스템을 잘 살리기 위해 중층적, 입체적으로 그려져 있다.

플레이어는 자신이 아끼는 비행기, 라그나록을 조종하여 신이라 칭하며 반란을 일으킨 기계를 파괴하는 종스크롤 슈팅 게임이다. 게임중에는 A를 조종하여 함께 싸워주는 전투기도 출현한다. A 캐릭터는 특정의 적기를 파괴하면 나타나는 마치 특수 아이템과도 비슷한 존재라고 할 수 있다.

자기(自機) 라그나록

플레이어가 조종하는 비행기로 유적지에서 발견됐다

상부 라인의 경우

적기와 자기의 크기에 주목! 하부 라인으로 이동하면…

하부 라인의 경우

자기가 작아졌다. 호밍으로 공격해 오는 적기도 작아졌다

아이템으로 파워 업

라그나록을 강화하기 위해서는 A 캐릭터 이외에도 캅셀을 섭취하는 것으로도 가능하다. 캅셀은 레이저, 와이드, 실드의 3종류가 있으며 같은 종류의 캅셀을 연속으로 섭취하면 레벨 3까지 강화시킬 수 있다.

이 형태의 적을 쓰러뜨리면 하나의 아이템이 나타난다. 모두 3종류가 있다

이것이 바로 와이드 캅셀로 접촉하여 섭취한다

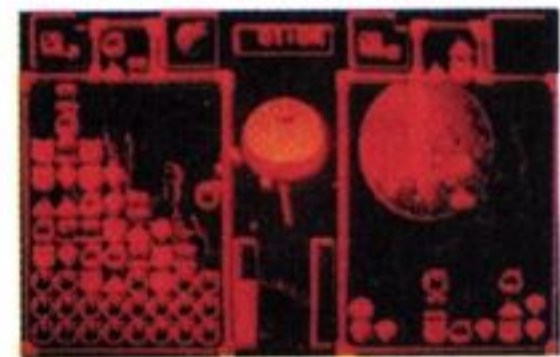
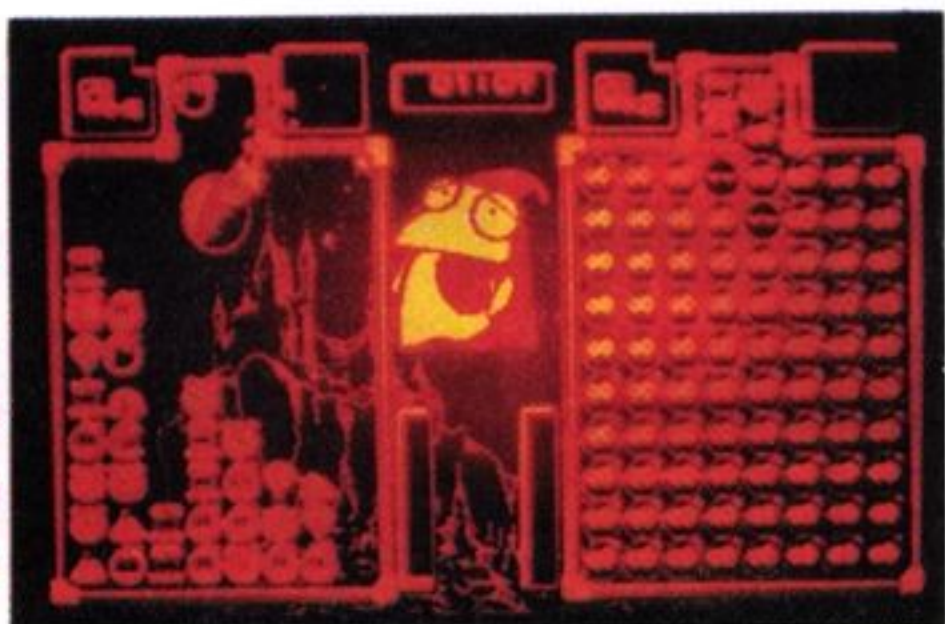
후방에 하나의 쇼트가 증가했다. 최대 레벨 3까지 강화할 수 있다

나와랏! 패닉봄

장 르	퍼즐
제작사	허드슨 소프트
발매일	8월 발매 예정
가 격	가격 미정

빨갱이 분자를 폭파시켜라!

게임을 시작하면 봄버맨처럼 생긴 3개의 분자가 한 조가 되어 떨어져 내린다

떨어지는 분자 3개가 일직선상에 놓이면 터지게 되고 폭탄이 아래에서 위로 솟아 오른다

종종 불이 붙은 폭탄이 떨어진다. 이것을 아래에 쌓여 있는 폭탄과 접촉시키면…

아케이드, 네오지오, PC엔진, SFC 등 다양한 기종으로 이식되어 많은 인기를 모았던 퍼즐 게임이 버철보이에도 등장한다. 기본 룰은 다른 기종과 마찬가지로 위에서 떨어지는 분자를 조합하여 터트리는 것이다. 같은 색깔이나 모양의 분자 3개를 가로, 세로, 경사의 일직선으로 나열하는 방법으로 분자을 터트린다. 분자를 터트리면 아래에서 폭탄이 생기는데 이 폭탄을 모아 때때로 떨어지는 발화 폭탄으로 폭발시키면 대량의 분자를 단한번에 없앨 수 있다. 한순간에 적을 없애면 적에게 나사 캐릭터인 '코게봄'을 보내 적을 괴롭힐 수 있다.

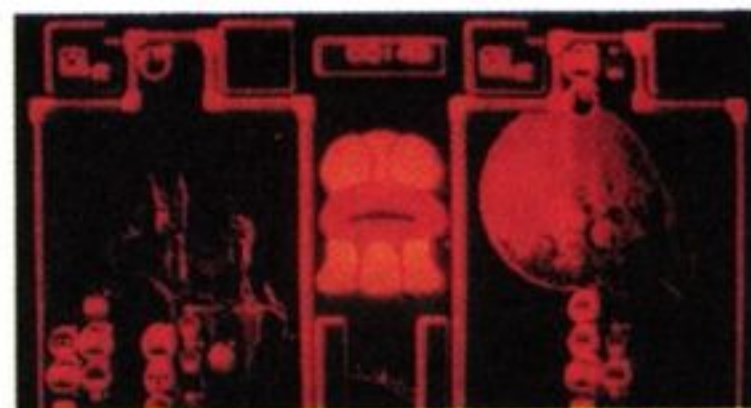
분자를 터트려 일정수에 도달하면 화력이 상승하게 되어 불기둥의 길이가 늘어나게 된다. 또한 같은 방법으로 분자를 터트려 일정수가 되면 '거대 폭탄'이 떨어지게 된다.

게임은 크게 3개의 에리어로 구성되어 있다. 각 에리어에는 3개의 스테이지가 마련되어 있고 최종 보스면까지 합쳐 총 10개의 스테이지(이벤트면은 제외)가 마련되어 있다. 각 스테이지마다 대전을 펼치는 적은 단 한명이다.

각 에어리어의 최후에는 암흑의 보스 군단, '미드나이트 봄버'가 등장하게 된다. 황금의 봄버맨 조각을 입수하기 위해서는 그와 싸워 반드시 이겨야 한다.

쌓여 있던 폭탄이 일순간에 폭발한다. 불기둥에 닿은 코게봄은 불에 타 사라지게 된다

일정의 분자를 터트려 화력을 상승시키지 않으면 폭발의 위력이 오르지 않는다. 더많은 분자를 폭파시켜라!

유적 에어리어 1-1. 화면 중앙의 캐릭터가 바롬이다

1-2.오징어와 같은 움직임을 보이는 크린. 아무 생각없이 생겼다. 크린을 쓰러뜨리면 다음 에리어의 보스와 대결을 펼치게 된다

1-3. 펑키 스타일의 보스 봄버 울프 메달을 하나 가지고 있는데…

2-3. 에리어 2의 보스 몬스터 봄버. 프랑켄슈타인과 비슷한 생김새로 착하게 생겼지만…

거대 폭탄 출현!!

거대 폭탄은 분자를 폭파시킬 수 있다

브롤이 진을 치고 있는 숲 에리어 2-1

2-2. 1초동안 16연사가 가능한 파스

버철 프로야구 '95

장 르	스포츠
제작사	켐코
발매일	8월 발매 예정
가 격	가격 미정

위에서 내려다본 야구장

타석에 선 플레이어는 다가오는 볼의 속도를 느낄 수 있다

다이아몬드 구장을 달려라!

공수 모두 타자의 시점에서 전개되는 야구 게임. 버철보이의 기능을 살려 볼이 달려오는 모습과 타자가 안타를 쳐서 솟구치는 모습 등을 멋지게 재현하고 있다. 화면위의 게이지에 따라 투수가 던지는 볼의 스피드가 변하는 액션성이 높은 시스템은 플레이어로 하여금 게임에 쉽게 몰입할 수 있도록 만들어 준다.

10초정도의 오프닝 데모 후에 나타나는 타이틀 화면

게임 화면은 앞쪽에 타자, 안쪽에 투수가 서 있는 타자의 시점이며 플레이어는 배팅과 피칭을 모두 이 화면에서 행해지고 수비(볼을 잡을 때)의 경우에는 위에서 내려다 보는 시점으로 변하게 되는 등 3D 처리의 효과가 특징적인 야구 게임이라 할 수 있다.

플레이 화면

선수의 조작은 기본적으로 좌십자버튼과 A, L, R 버튼을 사용한다. 배팅에는 고저의 개념이 있고 십자버튼의 상하에 따라 스윙이 변화한다. 투구 코스와 구질은 십자버튼으로 조절하며 화면 상단의 바 그래프로 볼의 속도를 쉽게 조정할 수 있다.

왼쪽 눈으로 본 화면 / 오른쪽 눈으로 본 화면

버철보이는 오른쪽, 왼쪽이 독립된 화면, 즉 서로 다른 화면이 공급된다. 이렇듯 서로 다른 영상이 게임의 '입체'감을 더해준다

투 구

L, R 버튼은 마운드상의 좌우이동. 바 그래프는 A버튼을 누르면 움직이기 시작해서 버튼에서 손을 떼서 볼의 속도를 조절한다. 투구 직후 십자버튼으로 코스를 변화시킨다

타 격

A버튼으로 스윙, L,R버튼으로 번트. 십자버튼의 상, 중, 하의 순으로 스윙의 위치가 변한다

스타팅 멤버 변경 화면. 선수들의 컨디션이 설정되어 있어 선수를 선택하는데 편리하다

수비

홈 런

포물선을 그리면서 볼이 멀리 날아간다. 미소띤 얼굴로 다이아몬드 구장을 달리는 선수의 움직임이나, 전광판 등의 묘사가 섬세하다

V 테트리스

장 르	액션 퍼즐
제작사	BPS
발매일	발매일
가 격	가격 미정

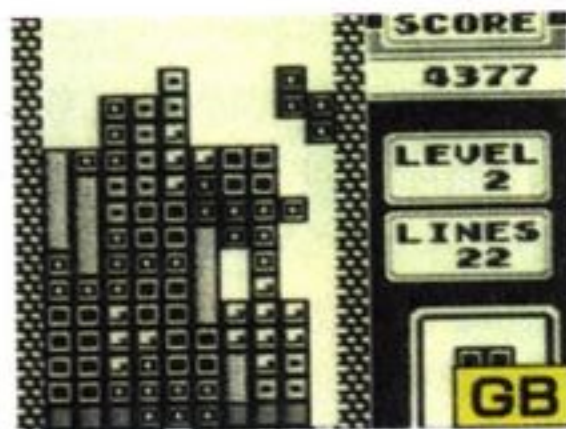
타이틀 화면은 이렇다

블럭들의 그림자가 표현되어 중량감을 더해준다. 모드 C에서는 L, R버튼을 사용하기 때문에 조작이 까다로워졌다

신세대 테트리스 탄생

다양한 기종으로 이식됐던 「테트리스」가 드디어 버철보이로도 이식된다. 버철보이의 테트리스중 A타입은 엔트리스 테트리스로 테트리스 팬이라면 누구나 쉽게 클리어할 수 있는 모드이다. 타입 B는 25라인을 없애면 다음 스테이지로 이동하는 모드로 기존의 「테트리스」와 같다고 할 수 있다. 마지막 모드 C는 버철보이의 특징을 최대로 살린 것으로 필드의 배경에 검은 색의 그림자가 배경으로 깔리는 이중 필드로 구성되어 있다.

룰은 종래의 테트리스와 같이 떨어지는 블럭을 회전시켜 면을 메워 사라지게 하는 것으로 특별한 장치같은 것은 없지만 테트리스를 즐기던 유저라면 누구나 쉽게 빠져들 수 있는 게임이다.

현재 즐길 수 있는 모드는 모두 3종류로 버철보이의 오리지널 모드도 마련되어 있다.

GB, FC, SFC 등 다양한 기종으로 이식되어 퍼즐계의 왕좌에 오른 「테트리스」

화면의 구성은 다른 기종과 동일하다. 배경은 다른 기종에 비해 상당히 섬세하게 표현됐다

두눈으로 본 화면을 비스듬히 내려다 보면…

모드 A

아케이드용과 가정용 등에서도 볼 수 있는 초기 모드로 게임을 계속 진행하면 떨어지는 블럭의 스피드가 상승한다. 물론 어느 정도의 스피드에서 게임을 시작할지는 플레이어가 선택할 수 있다.

귀여운 난장이가 양쪽 화면에 나타난다. 방심하면 블럭이 쌓이게 되므로 주의하자

모드 B

가정용 「테트리스」에서 볼 수 있는 면 클리어형 모드. 정해진 라인 수만 없애면 새로운 면으로 진행할 수 있고 블럭의 스피드가 빨라진다. 게임을 진행해 나가면 필드 내에 방해 블럭이 등장한다.

하나하나 없애는 것보다도 4라인을 모아 한꺼번에 없애는 것이 공략 포인트

모드 C

이것이 바로 버철보이의 오리지널 모드. 룰은 모드 A와 동일하게 자신의 한계에 도전하는 것이지만 가장 큰 특징은 2개의 필드가 존재한다는 것이다. 이것은 화면 좌우의 가장자리에 원통처럼 연결되어 있어 콘트롤러의 뒷면에 있는 2개의 버튼을 사용하여 좌우로 돌릴 수 있다. 물론 떨어지는 블럭도 십자버튼을 이용하여 자유자재로 조작할 수 있다.

뒤에 보이는 검은 그림자가 바로 마지막 필드의 모습이다

화면에서는 평면이지만 감각적으로는 원형으로 느껴진다

슈퍼 32X 라인 업

폴리곤 전투기의 우주전투를 체험

쉐도우 스쿼드론

'적색경보! 파이터를 출격시켜라! 각 조종사들은 격납고로 집합하라! 지금은 실제 상황이다!'

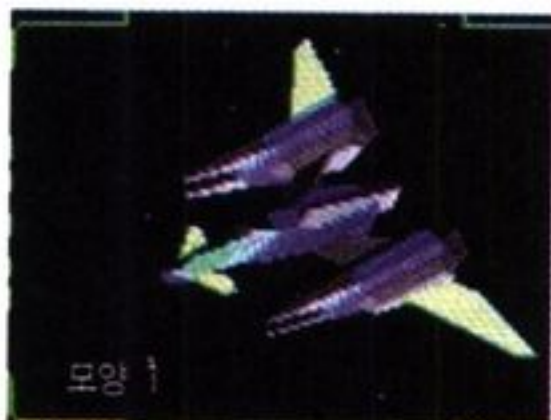
깊은 우주속 한 공간에서 전투에 임하고 있는 파일로트들에게 또 다른 하루가 시작됐다.

장 르	비행 시뮬레이션
제작사	세가
발매일	6월 발매 예정
가 격	가격 미정

폴리곤 슈팅을 개척한 게임

「쉐도우 스쿼드론」은 세가가 제작한 최초의 3차원 우주 비행 시뮬레이션이라 할 수 있다. 또한 이 게임은 폴리곤에 플랫 쉐이드 기법을 사용하여 그래픽내의 명암을 표시하였기 때문에 일반적인 폴리곤 게임과는 매우 다르다는 것을 느낄 수 있다.

이 게임은 적기들이 움직일 것으로 예상되는 지역을 미리 예측한 후 조준커서를 그 위치에 맞춘 후 공격하는 기존 게임과는 달리 원하는 지역으로 마음껏 날아다니고 속도도 플레이어가 원하는 대로 조절할 수 있다.

모양 1

플레이어는 거대한 적 전함, 윙 파이터들에 의해 보호받고 있는 적 모선, 인공위성, 외계인 전함들을 파괴하는 것이다. 우주 어느곳으로나 마음대로 날아다닐 수 있는데 한마디로 적 전함과 반대방향으로 멀리 날아갔다가도 빠르게 180도 회전을 통해 적들에게 순간적으로 다가가 공격을 감행하는 홍미진진한 도그 파이팅도 가능하다는 것을 의미한다. 레이저를 발사하면서 적 전함 근처로 다가갈 수 있으며 근처에서 속도를 떨어뜨리고 집중공격을 가할 수도 있다. 물론 너무 가까이 다가가면 적들의 포탄 세례를 받겠지만.

모양2

이 게임은 6버튼 패드의 장점을 최대한 활용하고 있는데 각버튼마다 조절판 조종, 로테이션, 공격 버튼, 전함 고르기, 방어막 버튼 등의 기능이 지정되어 있다. 모양 1번의 전함은 2개의 캐논 포에 엄청나게 빠른 속도와 강력한 방어막을 특징으로 하고 있다. 그러나 이 전함은 각 미션이 끝날 때마다 부족한 물건을 재충전시켜 줘야 하는 단점이 있다.

모양 2번의 전함은 캐논포가 한개밖에 없는 거대한 전함이다. 몸집이 거대하기 때문에 좀 느리지만 자동적으로 부족한 물자의 보충이 가능하기 때문에 각 미션이 끝나도 보충해 줄 필요가 없다. 또한 적들이 발사한 미사일을 중간에 요격시키는 것이 가능한데 2인용 게임을 선택하면 한 명은 전함을 조종하게 되고 한 명은 공격무기를 조종하게 된다.

또한 게임 진행상 상당한 조종기술과 전술이 요구된다. 무기는 한정되어 있고 무기기능을 향상시켜주는 아이템 따위는 아예 존재하지도 않는다. 그렇기 때문에 각각의 미션을 클리어하기 위해서 유저들은 진짜 파일로트와 마찬가지로 스스로 특정한 공격패턴을 익히고 발전시켜 나가야 한다. 이 점이 바로 쉐도우 스쿼드론의 최고 매력이자 장점이라고 할 수 있다.

그리고 이 게임 또한 현재 발매된 슈퍼 32X 게임과 마찬가지로 좀 더 나아진 음악과 음향효과를 선사하고 있는데 게임을 계속 진행시키며 음악에 주의를 기울이고 있노라면 점점 수준높고 양질인 음악을 위해 노력하는 제작자들의 땀의 결실이 피부에 와 닿는 듯하다.

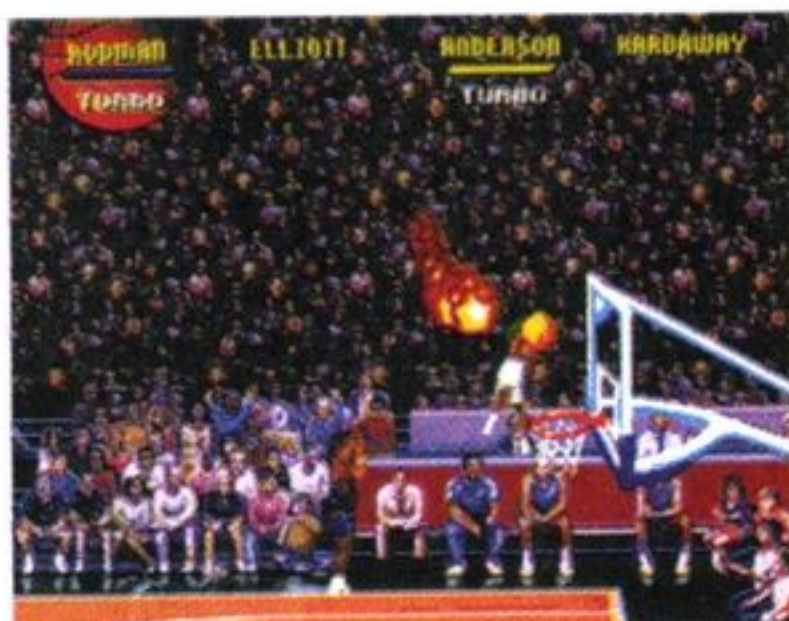
마빡들의 세계에 오신 걸 환영하나이다!

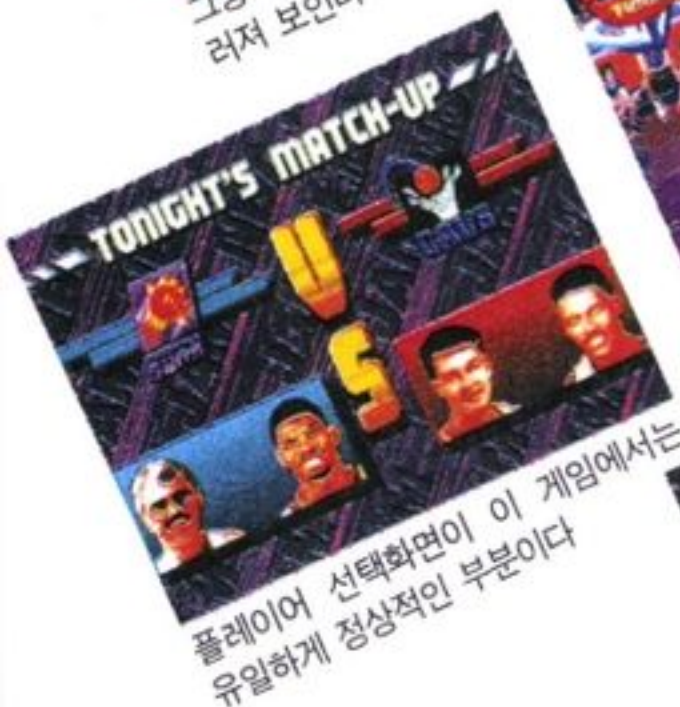
NBA JAM

마이클 조던의 시카고 불스를 선택할까, 아니면 샤킬 오닐의 올란도 매직을 선택할까? 농구 매니어의 필수 게임이라고 한다면 바로 이 게임일 것이다. 자신이 좋아하는 팀의 스타 플레이어를 선택하여 화려한 플레이로 승리의 짜릿함을 맛볼 수 있는 NBA JAM! 드디어 슈퍼 32X 플레이 오프전이 개막되었다!!

장 르	스포츠
제작사	어클레임
발매일	95년 6월 25일
가 격	가격 미정

머리 큰 선수들의 농구 코미디가 펼쳐진다

「NBA JAM」의 가장 큰 특징은 바로 캐릭터의 스케일이라 할 수 있고 농구와 같은 게임을 플레이하는데 있어서 스케일이 게임의 재미를 더해주는 중요한 요소일 것이다. 또한 이 게임은 다른 농구 게임과는 달리 커다란 머리를 가진 캐릭터들이 코트를 누비기 때문에 마치 '모여라 꿈동산' 팀들이 농구를 펼치는 듯한 착각을 불러 일으킨다.

박력이 철철 흘러 넘치는 게임이다

그냥 보기에도 머리가 크다는게 두드러져 보인다

플레이어 선택화면이 이 게임에서는 유일하게 정상적인 부분이다

베이비 모드

베이비 모드라는 재미있는 비기가 있는데 이 모드를 실행시켜 보고 제 정신일 수 있는 유저는 거의 없을 것이다. 게임의 모든 캐릭터들은 조그만 몸집에 비해서 엄청나게 큰 머리를 달고(?)있는데 이것이 많은 유저들의 배꼽을 빠지게 만드는 요소이다.

거짓말의 극치를 보여주는 모습. 그래도 해보면 재미있을 걸?

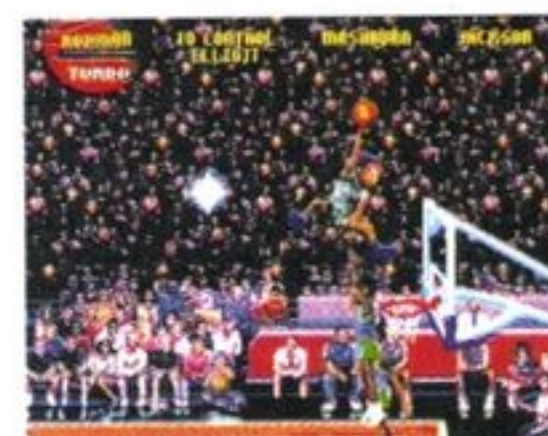
베이비 모드는 이렇게!

'Tonight Matchup' 화면이 나오는 동안 다음 내용을 입력한다 : B, A, B, 상, 아, 왼쪽, 오른쪽, 흐흐흐... 그럼, 이젠 미스터 포테토의 머리를 감상할 시간이다!

제 머리 크지유?

아니, 이녀석 뭐하는 짓이야?

폭력 난무! 폭력은 싫어요

황당한 내용은 전작과 다를 바 없다

더욱 빠르고 향상된 사운드가 일품이다

어쨌든 이 게임의 중요한 목적은 집에서도 아케이드용 게임과 같은 박력있는 농구 게임을 실컷 웃으면서 즐길 수 있다는 것이다.

또한 전작보다 더욱 파워 업된 그래픽, 부드러운 스크롤, 그리고 현장감 넘치는 사운드가 게임에 더욱 몰입할 수 있게 해준다. 특히 「붐 사카 라카」라는 유행가를 샘플링하여 게임의 재미를 더해주고 있다. 게임 플레이 또한 완벽하다고 할 수 있는데 게임안을 천방지축 뛰어다니는 4명의 플레이어들이 보통 게임의 4배의 재미를 준다.

이 게임의 기본 테마음악은 전작과 같은 것을 따르고 있지만 한층더 깨끗하고 업그레이드되어 있을 것이라는 것은 누구나 익히 짐작할 수 있을 것이다.

차세대 집중공략

카오틱스

소닉 시리즈에서 소닉과 함께 빛나는 활약을 했던 너클스가 당당히 슈퍼32X의 주인공 캐릭터로 등장했다! 「링파워 액션」이라는 새로운 파트너를 이용한 신시스템을 채용하여 팬들에게 두배의 즐거움을 안겨줄 것이다.

장 르	액션
제작사	세가
발매일	95년 5월 30일
발매가	79,000원

CHAOTIX

카오틱스의 세계로 오라

너클스가 지키고 있는 '피라의 힘'에 영향을 받은 '기적의 섬'에서 또다시 닥터 에그맨의 무서운 야망이 꿈틀거리고 있다. 그의 야망을 저지하기 위해 소닉을 대신하여 '너클스가 활약을 펼치는데… 게다가 혼자가 아닌 파트너와 협력하여 에그맨을 무찌른다. 각각의 개성적인 힘이 하나로 어우러진 멋진 연출을 지켜보도록 하자.

조작법

방향키	좌우 이동이나 위를 쳐다볼 수 있고 아래로 몸을 숙이기도 한다
A버튼	파트너를 부른다. 파트너가 어딘가에 걸려 움직일 수 없을 때 누른다.(이때 파트너는 크게 확대되어 옆에 나타난다)
B버튼	파트너를 고정시킨다(파트너 옆에 HOLD라는 말이 나온다) 파트너는 못에 박힌듯이 움직이지 못한다 (링의 제한거리 내에서 자신의 캐릭터는 자유롭게 움직일 수 있다)
C버튼	점프한다

신시스템 「링파워 액션」을 익히자!

지금까지의 소닉 시리즈에서는 테일의 보조적인 도움을 제외하고는 거의 혼자 모든 역할을 해냈지만 이제는 다르다. 2인 1조의 형태이기 때문에 처음에는 불편할 수도 있지만 서로의 개성적인 힘을 이용할 수 있고 혼자서는 도저히 올라갈 수 없는 곳도 빠르게 올라가는 등 과감한 액션을 볼 수 있게 됐다. 이 획기적인 「링파워 시스템」은 서로 들고 있는 링에 의해 강하게 연결되어 활동한다.

너와 나는 이제 하나여~

기본적인 기술은 게임 초반에 아주 친절하게 나오므로 여기서는 응용 기술에 해당하는 것만 다루겠다.

소위 '공중가속'이란 기술이다. 이것은 높은 곳에 올라갈 때 매우 편리하다.

공중에서 고정이 되면서 쭉 뻗는다

①우선 B버튼을 한번 눌러 파트너를 들어올린다(계속 누르면 들고 있는 상태가 된다)

②파트너를 들고 있는 상태에서 상(上)을 계속 누르면서 B버튼에서 손을 떼면 파트너를 위로 던지게 된다.

③위로 던져진 후 약 0.4초 내에 다시 B버튼을 누른다. 공중에서 파트너가 고정되면서 높이 치솟는다.(이때 B버튼을 어느 정도 지속해서 누른다) 여기까지는 준비과정이다. 왜냐하면 상을 계속 누른 상태이므로 자신의 캐릭터는 땅에 고정된 셈이므로 공중으로 치솟지 못한다. 한마디로 파트너를 요요처럼 쭉 늘인 것뿐이다.

자, 다시 ③을 다시 설명하겠다. 약 0.4초 내에 다시 B버튼을 누르기 전에 방향 버튼(상방향)에서 손을 뗀다(땅에서 해방된 상태). 여기서 B버튼을 누르면 파트너가 공중에 고정되면서 자신도 같이 치솟아 오른다. 매우 높은 곳까지 올라갈 수 있다.

서로 엇갈리며 치솟는다

한마디로 물리적인 힘을 잘 생각한다면 이해가 빠를 것이다. 치솟아 오르는 중에 B버튼을 누르면 파트너와 겹쳐지는 중에 만나서 파트너를 다시 안게 된다. 따라서 공중에서도 다시 던질 수 있다. 뭐! 이정도까지 한다면 별 무리 없이 게임을 즐길 수 있을텐데…

너클스와 그의 파트너

너클스

소닉 팬들에게는 매우 친근한 캐릭터. 점프 중에 다시 C버튼을 누르면 활강한다.(그러다 벽에 부딪히면 벽에 달라 붙는다) 벽에 붙어서 높은 곳에까지 올라갈 수 있다. 하지만 시간이 오래 걸리므로 앞서 설명한 '공중가속'을 쓰는 것이 더 빠르다.

하늘을 나른다

에스피오

이 녀석은 카멜레온으로 몸의 색깔이 수시로 바뀌며 벽에 찰싹 달라붙을 수도 있다.(천정에도 붙을 수 있다. 게다가 벽에 붙어서 이동하면 가속이 붙는다)

나는야 벽타기 명수

마이티

예전에 소닉과 싸운 적이 있는 녀석. 삼각뛰기가 특기이며 (벽을 향해 점프한 후 벽에 닿는 즉시 C버튼을 눌러 벽을 차고 뛴다) 벽을 차고 나갈 방향을 잡아줄 수 있다(벽 방향으로 방향키를 넣고 C버튼을 연타하면 벽도 올라간다)

춘리를 능가하는 나다!

벡터

음악을 즐기는 유쾌한 악어. 점프중에 다시 한번 더 뛸 수 있다. 게다가 벽에도 붙는다.(개인적으로 제일 맘에 드는 캐릭터다)

벽타는 악어라…

차이

꿀벌. 방향을 고정한 채 C버튼을 누르고 있으면 계속 그 방향으로 올라간다. 어떠한 곳도 쉽게 올라갈 수 있다.(도저히 콤비플레이를 못하겠다면 이 녀석을 권한다)

귀여운 녀석이다

게임의 순서

데이터 로드 화면. 여기서 전에 했던 것을 계속 즐길 것인지(월드 출입구로 간다) 아니면 새로할 것인지(인트로덕션으로 간다)를 결정한다.

①인트로덕션은 처음 시작할 때만 거치는 입문용 모드.(조작법을 아주 친절하게 가르쳐준다)

②월드 출입구는 진짜 게임 모드이다.

●먼저 자신이 플레이할 캐릭터를 고른다.

●파트너를 고른다(1P의 캐릭터에 따라 파트너가 조금 바뀐다).

●스테이지를 고른다(스테이지는 모두 5개지만 각각 레벨이 5까지이므로 총 25스테이지다).

●각 레벨 5에서는 에그맨이 직접 나와 겨룬다.

●각 스테이지에는 보너스 스테이지와 스페셜 스테이지가 있다.

25스테이지를 모두 클리어하면 메탈소닉이 나온다.

메탈 소닉을 물리치면 에그맨이 직접 거대한 로보트를 타고 나온다.

너클스가 모험을 펼치는 다섯가지 스테이지

●임의로 결정되는 5개의 스테이지로 구성됐다.

●낮과 밤의 구분이 있다.

●굳이 가속해서 벽의 곡선을 타지 않아도 윗부분이 유리관처럼 생긴 발판이라면 이중점프나(벡터) 공중가속으로 빠르게 올라갈 수 있다.

●각 스테이지는 10분 내에 클리어해야 한다.

식물관(BOTANIC BASE)

녹색 식물들로 뒤덮혀 있다

말 그대로 화면 가득히 식물로 가득한 곳이다. 적들도 주위의 식물 속에 숨어 있어서 잘못하면 링을 몽땅 날려버릴 위험도 있으니 잘 살피면서 진행하자. 이곳은 그리 까다로운 곳이 아니다. 그저 눈에 잘 띄지 않는 적들만 조심하자. 레벨이 올라갈수록 당연히 적들의 공격도 치밀해진다. 밤이 됐을 때는 알아보기 어려우므로 더욱 조심하면서 진행하자. 특히 조심해야 할 적은 몸이 나뭇잎으로 둘러싸여 있는 녀석인데 캐릭터를

이것으로 이동한다

잡아둘 수 있는 능력이 있다.

조금 진행하다 보면 이상한 기계를 볼 수 있다. 이것은 다른 장소로 자동적으로 캐릭터를 옮겨주는 역할을 하므로 파트너와 함께 올라타자. 더 이상 진행할 것이 없다고 판단될 때 이 기계를 찾아보는 것도 좋은 방법이다.

레벨이 올라갈 때마다 지형이 전과 조금씩 바뀌는데 한가지 명심할 것은 클리어 장소가 화면의 아래쪽 어딘가에 있었다면 아무리 레벨이 올라가도 클리어 장소는 전과 비슷한 곳에 있다는 것이다. 그러므로 진행할 때 이 점을 명심하고 진행해 나가자. 지형의 근본적인 변화는 없다.

클리어 장소는 대개 비슷한 곳에 있다

레벨5의 마지막 부분에는 약간의 데모가 나온다. 그리고나서 닥터 에그맨이 직접 만든 메카닉을 타고서 등장한다. 이 스테이지에서는 전기 스파크로 몸체를 감싼 비행 물체를 타고 나온다. 다른 한쪽에서는 집게손이 나와 플레이어의 파트너를 들어올려 못움직이게 한다. 이 집게에게 잡히면 움직일 수 있는 거리가 링이 늘어나는 정도밖에는 안되므로 잡히지 않도록 계속 움직여라.

전기가 흐르는 비행물체다

에그맨이 타고 있는 기계 주변에는 전기가 흐르므로 그곳에 부딪혀봤자 자신만 손해다. 전기가 흐르지 않는 위나 아래 부분을 공격하자. 어쩔 수 없이 집게손에 잡혔을 경우에는 당황하지 말고 주위를 보라. 별모양의 도구를 발견할 수 있다. 이것에 캐릭터가 부딪히면 튕겨내는 것이므로 여기에 부딪혀서 반동시키자. 반동으로 여기저기로 튕겨질 수 있으므로 그나마 제한되어 있는 링의 거리를 이용할 수 있다.

앗! 파트너가 잡혔다!

둥근 별모양의 아이템에 부딪히자

이런 스위치를 찾아라!

링을 착실히 모으면서 진행하다 보면 더이상 진행할 수 없는 경우가 있다. 길도 보이지 않고 위험에 빠졌을 때는 요트 위의 스위치를 찾아라. 배위에 있는 노랗고 커다란 스위치인데 발견하면 우선 주위의 링을 모두 취한 후에 밟자. 일단 스위치를 밟으면 배가 아래나 위로 크게 이동해서 다른 길이 나타난다. 곤란할 땐 스위치를 찾는 것이 최선이다.

방심하면 링을 잃는다

쇠창살에 걸려 링을 잃어도 단번에 모을 수 있을 만큼 링은 풍부하다.

역시 레벨5의 클리어 부분에 가면 에그맨이 나타나는데 이번엔 거대한 폴리곤 장갑을 한 기계를 타고 있다. 하얀 폴리곤이 에그맨의 겉을 싸고 있을 때는 공격해봤자 소용없다. 조금 지나면 폴리곤이 옆으로 쫙 펼쳐지므로 그때까지 기다리자.

오! 제법 단단하겠는데

이 때를 기다렸다!

요트광(MARINA MADNESS)

이곳은 배로 가득 차 있는 곳으로 온통 푸른 빛이 감도는 스테이지이다. 뒷배경으로 큰 요트가 있는데, 이 배는 단순한 배경이 아니라 위아래로 움직여서 높낮이를 변화시킨다. 이곳의 적들은 배경에 걸맞는 물고기 모양의 적들이 많다. 적들은 유유히 물속을 헤엄치듯이 다니는데 그리 위협적이지 않다고 해서 마구 돌아다니다간 쇠창살에 찔리는 일도 발생한다.

기계탑(TECHNO TOWER)

이번엔 온갖 기계로 가득한 탑에서 모험을 펼친다. 첫부분에서 오른쪽으로 조금 가면 엘리베이터가 있으니 타고 올라가자. 이곳은 적의 공격이 거의 없다. 하지만 레벨이 올라가면 플레이어를 잡아 방어막에 가둬버리는 귀찮은 녀석이 등장한다. 이 녀석에게 걸리지 않으면 클리어는 따놓은 당상이다. 만약 길이 막혀서 더이상 갈 수 없다고 판단되면 위로 올라가자. 당연히 탑이니까 목적지는 꼭대기 근처이므로 위로 올라가다 보면 클리어할 수 있다. 곡선벽을 타고 가지 않아도 유리관으로 된 천정은 점프로 통과할 수 있으므로 공중 가속을 이용하면 훨씬 빠르게 진행할 수 있다.

이것이 엘리베이터인가?

위로! 위로!

레벨5일때 꼭대기 부분에 올라가보면 에그맨이 요란하게 생긴 로보트를 타고 올라온다. 주위의 배경도 혼란스러울 정도로 요란하다. 이 로보트의 머리 부분에 에그맨이 타고서 팔을 빙빙 돌리며 빠른 속도로 다가온다. 이 로보트의 약점은 가슴의 빨간 부분이지만 가슴을 노리기가 쉽지 않다. 팔을 엇갈리게 빙빙 돌리며 다가오므로 한방 맞을 각오를 하고 뛰어들자. 한방 맞으면 파트너가 날아가 버리는 순간 무적이 되므로 그때를 이용해서 공격하는 것도 좋은 방법이다. 가슴을 노리면서 착실히 움직이자.

팔을 돌리는 저 무서운 공격을 보라!

가슴의 빨간 부분이 약점이라며?

깜짝 경기장(AMAZING ARENA)

처음 시작할 땐 어둡고 칙칙한 분위기가 팍팍 풍긴다. 조금 진행하다 보면 화면 구석에서 뭔가를 화살표 방향으로 가리키면서 진행할 방향을 알려준다. 그것은 멈춘 시계가 있는 장소를 알려주는 표시이므로 무엇보다도 이것을 찾아가자.

뭔가 했더니 시계였나?

화살표를 따라가자

밝아진 배경 화면

화살표 방향을 착실히 따라가지 않고 클리어 해버리면 클리어되지 않은 채 게임을 빠져나간다. 헛고생을 하고 싶지 않다면 빨리 시계를 찾아 작동시키자. 처음 이곳을 진행할 때는 화살표 방향이 계속 나오는데도 그곳으로 가지 못해서 링이 계속 줄어든다. 시간은 자꾸만 가고 링수는 계속 줄어드는 곳이므로 링을 모으기가 처음엔 꽤나 까다로울 것이다. 망가진 시계를 작동시키기 위해선 주변에 있는 스위치를 눌러야 한다. 시계가 작동되는 순간 화면에 빛이 가득차고 배경 음악이 활발한 분위기로 바뀐다. 스테이지가 이제 제대로 작동되는 것이다.

이곳에도 캐릭터를 운반시키는 기계가 있는데 이 기계를 이용해서 여러 곳으로 갈 수 있다. 이곳저곳 움직이다 보면 자신이 있는 위치를 파악할 수 없는 불상사가 발생할 수도 있으므로 주의하자. 이 기계는 같은 지역만 왔다갔다 하므로 한번 간 곳은 다시 가지말자. 시간 낭비를 줄여야만 링을 절약할 수 있다.

처음 밟은 스위치 외에도 몇

한번 간 곳은 다시 가지 말 것!

개 더 발견할 수 있는데 그것들도 밟아주자. 가다보면 긴 관이 있는데 그 앞에 공기가 빨려 들어가는 것을 눈으로 볼 수 있다. 그 앞으로 점프하면 관속으로 들어가서 새로운 곳으로 나온다. 하지만 무턱대고 관 속으로 들어가지 말자. 왜냐하면 시계를 작동시키기도 전에 빨려들어가면 나오기가 불가능할 수도 있기 때문이다. 그러므로 이 스테이지에서 첫번째로 할 일은 시계를 작동시키는 일이다.

레벨5를 클리어하기 전에 나타나는 보스는 스테이지 이름에 걸맞게 갑작스럽고 놀라운 모습으로 등장한다. 영사기로 비춰진 화면이 갑자기 실물로 나타나는 것이다. 황당하다고 가만히 있다간 갑자기 당할 우려가 있으므로 계속 움직이자. 게다가 우리를 공격하는 무기까지도 영사기에 비춰진 것이 그대로 나타난다.

오오옷! 빨려들어간다!

어? 영화가 아니잖아!

으앙 다시 나갈 수가 없어!

무기 또한 그대로 등장한다

스피디한 경사길(SPEED SLIDER)

스피드라는 말 그대로 빠르게 진행하는 곳이다. 눈이 핑핑 돌 정도다. 하지만 스피드가 빠른 만큼 쇠창살의 악몽이 자주 출

현하는 곳이다. 진행이 빨라 눈 깜짝할 사이에 클리어가 될 정도이니 정신차리고 진행하자. 링을 많이 모을 수 있는 만큼 쉽게 잃어버리는 일도 자주 발생하므로 주의하자.

레벨5에서의 데모 장면에선 파트너와 함께 에그맨이 탄 기계가 하늘로 치솟는 장면이 나온다. 이번 스테이지에서는 공중에서 싸운다. 적의 약점은 빙글빙글 돌아가는 별모양의 표적이다. 표적만 맞추면 되므로 잘 피하다가 이쪽을 돌아보는 순간 공격하자.

철퇴를 피해라

보너스 스테이지

각 스테이지의 진행 도중 링을 20개 이상 모았다면 큰 링이 있는 것을 발견할 수 있다. 이곳에 들어가면 화면이 보너스 스테이지로 변한다.

보너스 스테이지는 플레이어가 아래로 떨어지면서 진행되는데 시간이 갈수록 링이 하나씩 줄어든다. 특히 주의할 것은 밑에서 확대되어 나타나는 아이템들인데 이것들은 처음엔 아주 조금하게 보이다가 가까이 오면 비로소 알아볼 수 있으므로 눈을 크게 뜨고 구별해야 한다. 게다가 부딪히면 링이 대량으로 없어지는 일도 있으므로 특히 주의하자. 링이 모두 없어지면 다시 하던 게임으로 돌아가므로 링의 확보를 위해 움직여라.

보너스 스테이지에서는 게임을 하기전 파트너를 고르는 곳에서 집게손이 임의로 파트너를 고르는 것을 막는 아이템을 얻을 수 있다. 이것만 있다면 집게손의 조정이 가능하므로 마음에 드는 파트너를 고를 수 있다. 또한 슬롯을 튕겨서 고르던 스테이지를 플레이어가 마음대로 선택할 수 있는 아이템도 얻을 수 있다. 편리한 만큼 얻기 힘드니까 눈을 크게 뜨고 움직이는 것이 포인트!

으으으… 이걸 어떻게 피해가지?

점프할 수 있으니까 여기서 주위를 살피자

스페셜 스테이지

각 스테이지의 클리어 화면에 도착할 때 링을 50개 이상 모으면 스페셜 스테이지로 들어갈 수 있다. 스페셜 스테이지는 3D 형태로 표현되어 있다. 플레이어는 자신의 캐릭터가 달려가는 모습을 보면서 진행한다.

천정과 바닥의 구별이 없으므로 열심히 링을 모으자. 물론 이곳도 시간이 지날 때마다 링의 수가 줄어들므로 클리어하기 전에 많은 수의 링을 확보하고 들어가는 것이 좋다. 링모으기에 열을 올리다가 카오스링을 얻기 위해 모으는 푸른 구슬을 놓칠 수도 있기 때문이다.

링 수를 나타내는 숫자 아래에는 푸른 구슬을 몇개 모아야 하는 지를 나타내는 숫자가 표시되어 있는데 만약 그 수보다 적게 모았다면 다시 한번 같은 코스를 갔다와야 하는 불상사가 생긴다.

푸른 구슬을 다 채우면 "잘했다"고 칭찬받을 수 있으며 「카오스링」을 모을 수 있다.

진행을 방해하는 장애물(별모양으로 생겨서 플레이어를 튕기는 것과 철퇴)이 나타났을 때는 되도록이면 점프를 사용하지 말고 옆으로 피해가는 편이 훨씬 안전하다. 괜히 점프했다가 바닥이 없는 곳에 떨어져서 중단될 수도 있기 때문에 점프는 자제하는 것이 좋다.

카오스링은 모두 6개로 이것을 다 모아야 진정한 엔딩을 볼 수 있다. 하지만 이것을 모으기가 정말 하늘의 별따기일 정도다.

링도 착실히 먹자

이 파란 구슬을 모아라

음… 다 모았군

윽, 떨어지다니!

이것이 카오스링이다!

메탈 소닉과의 격전

25개의 스테이지를 모두 클리어하고 나면 스테이지를 고르는 슬롯에 메탈 소닉이 나타난다.

메탈 소닉은 슬롯과 합체한다. 그리고 다시금 스테이지를 선택하게 되는데(정확히 말하면 숫자를 선택하는 것이다) X표가 되어있는 곳에 멈추면 스테이지가 하나씩 파괴되지만 그렇지 않고 숫자에 멈추면 그 숫자에 해당하는 괴상한 공격을 해댄다.

오옷, 너는 메탈소닉!

어느 곳에 걸릴까요?

메탈 소닉이 펼치는 공격과 그 격파법

* 미사일 공격은 비교적 피하기 쉽다. 설령 맞더라도 파트너만 기다리면 된다.
* 톱날 공격은 가장자리로 피해 있으면 안전하다.
* 쇠창살 공격은 점프로 피하고 밀리지 않도록 하자.

이상의 공격을 다 피하고 슬롯을 파괴시키면 메탈 소닉도 피해를 입고 에그맨에게로 도망간다.

톱날 공격은 화면의 가장 자리로!

미사일이 비오듯 쏟아진다

도망가는 메탈 소닉

HINT

링이 없는 상태에서 공격을 받으면 일차적으로 파트너가 떨어져 나간다. 파트너가 떨어져 나간 상태에서 다시 공격을 받으면 다시 처음부터 시작해야 하므로 파트너가 올 때까지 어떻게든 버텨야 한다. 이 점을 명심하고 맞서야 한다.

마지막 대전

드디어 에그맨과의 마지막 대결이다. 에그맨은 최후의 수단으로 자신이 만든 거대한 붉은 로보트를 타고 공격해 온다. 이 로보트는 장난이 아니다. 폴리곤을 이용한 세심한 그래픽이 사실감있게 느껴진다. 하지만 아무리 멋지더라도 이놈은 적이다. 굉장히 큰 몸집으로 오른쪽에서 등장하여 두손을 우리들 쪽으로 내민다. 처음에는 오른쪽에서 손으로 찌르기 공격을 해온다. 왼쪽 벽에 붙어서 위아래로 움직이며 손을 피했다가 손을 거두어 들일 때 약점인 가슴을 공격하자. 손만 잘 피하면 어렵지 않다.

얏! 내 공격을 받아봐

한 손을 파괴당하고도 다시 덤벼드는 에그맨. 역시 악당이야… 나머지 한손으로 마치 파리를 잡듯이 위에서부터 내리치는 공격을 감행해 온다. 놈의 약점은 손등이다. 따라서 탁하고 바닥을 헛치도록 유도한 후 점프했다가 손등으로 착지하면 된다.

손등을 공격하자

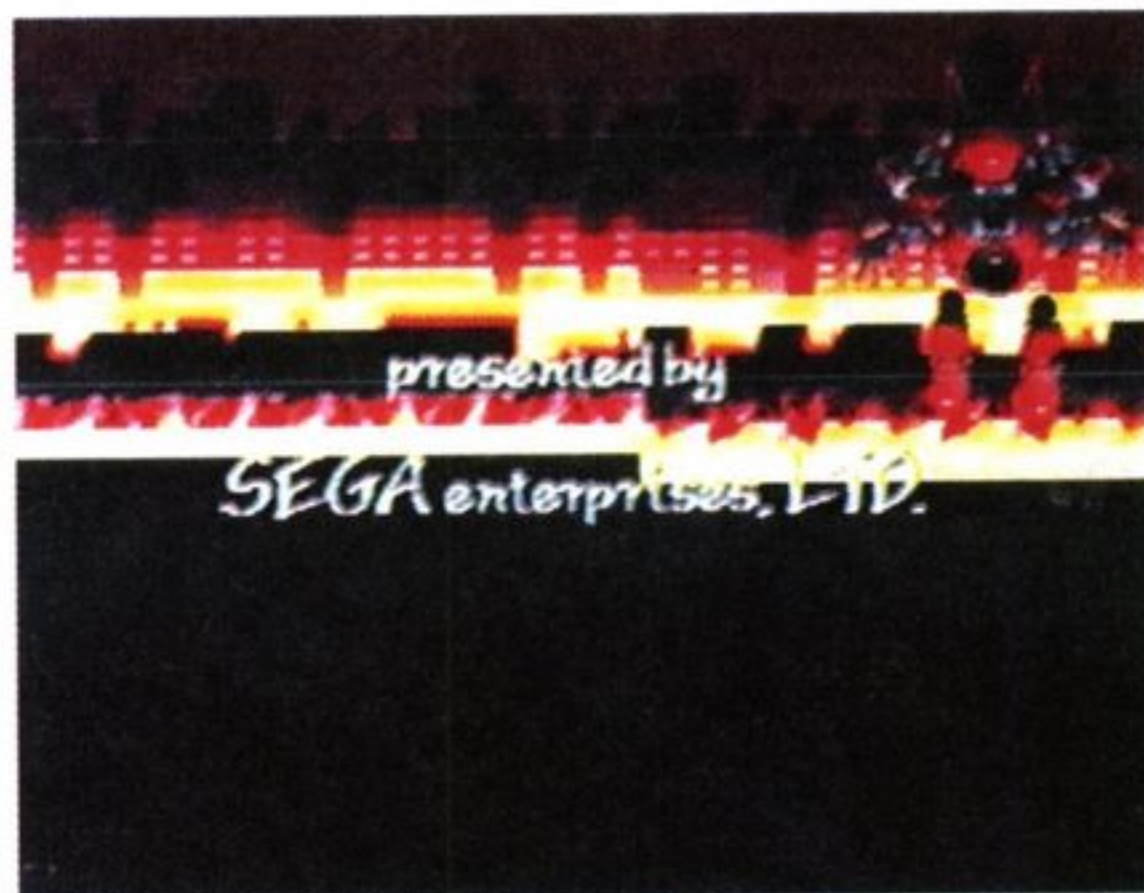
아니? 두팔을 잃고도 계속 덤비는데… 역시 에그맨은 끈질기다. 이번엔 가슴에 있는 빔을 발사한다. 광선이 나가는 면적이 상당히 크므로 바닥에 엎드려서 이것을 피하자. 광선이 멈추면 단숨에 돌진하여 광선이 나가는 가슴을 공격하자. 얼마 안가서 에그맨의 최후를 보게 될 것이다.

수구리!

에그맨을 어렵게 해치웠더라도 카오스링을 모두 모으지 못했다면 배드 엔딩이 나온다. 에그맨을 일단 쫓아버리는 데는 성공했지만 그의 야망은 이루어진 것이다. 에그맨의 로보트가 온통 불바다로 변한 배경을 내려다 보고 서 있는 기분 나쁜 엔딩이다. 필자는 해피 엔딩보다는 배드 엔딩을 보는 것이 일종의 취미이기 때문에 이 게임에서도 배드 엔딩을 보았지만 여러분은 카오스링을 모두 모아서 진정한 엔딩을 보기 바란다.

presented by
SEGA enterprises, LTD.

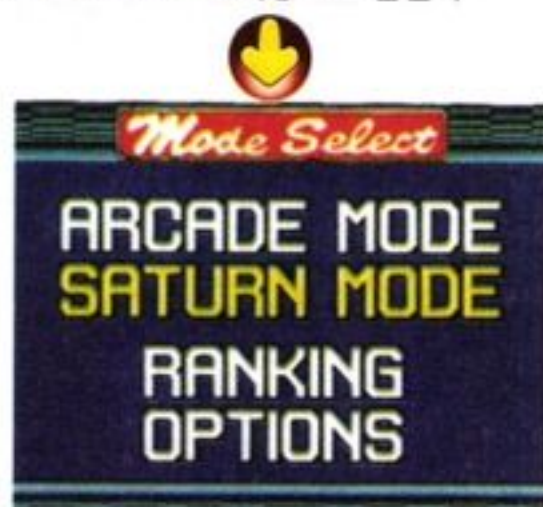
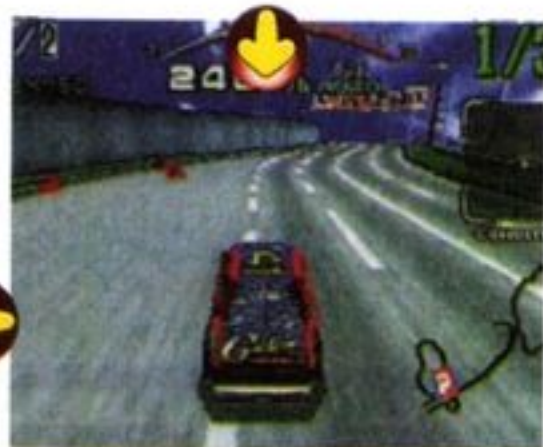
온통 불바다로 만들어버린 에그맨

PS• HINT & TIPS

「게임의 비법」을 그다지 필요없는 것이라고 생각하는 독자라면 이 코너를 슬쩍 넘어가도 상관없습니다. 하지만 차세대기 유저라면 꼭 읽고 넘어가야할 소중한 정보일 것입니다. 이번호에는 어떤 차세대 비법이 지면을 차지하고 있을지 기대해 봅시다!

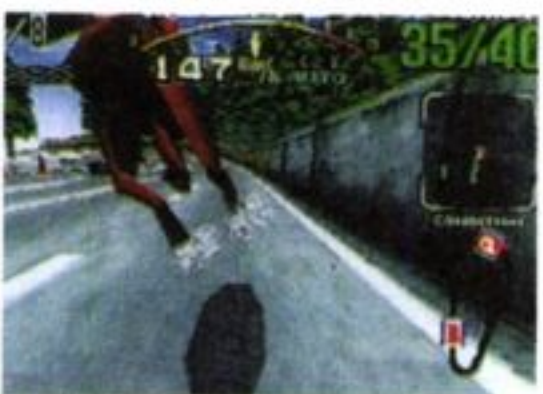
데이토나USA

말(馬)로 레이스를 펼칠 수 있다

말을 조작하여 레이스를 펼칠 수 있다. 우선 「OPTION」으로 들어가서 「ENEMY LEVEL」을 NORMAL 이상으로 한다. 다음은 모드 셀렉트에서 새턴 모드를 선택한다. 그리고 초급, 중급, 상급코스를 모두 1등으로 골인하자. 그러면 새턴 모드의 「MISSION SELECT」에서 데이토나 말을 선택할 수 있다. 더우기 이 말은 오토매틱과 매뉴얼의 두종류가 있으며 달릴 때는 자동차 엔진음이 아닌 말 울음소리가 들린다.

모든 난이도를 NORMAL 이상으로 올린다

레이스는 새턴 모드로 하자

모든 코스에서 1위를 하자. 이부분이 상당히 어렵다

그러면 데이토나 말을 선택할 수 있다

잔디 위에서도 OK! 잔디 위에서도 스피드가 떨어지지 않고 흔들리지도 않는다

고속으로 질주하면 히히힝~ 하는 말 울음 소리를 들을 수 있다

오토매틱

갈색은 오토매틱으로 최고속도 305km/h이다

매뉴얼

은색은 매뉴얼로 최고속도는 무려 315km/h이다

가라오케 모드 출현

노래 부르며 게임을 즐긴다!

이 게임을 진행하다 보면 자신도 모르는 사이에 노래를 따라불렀던 경험이 있을 것이다. 하지만 노래의 가사를 다 알고 있을까? 그러한 사람들을 위해 게임 진행중에 노래를 따라 부를 수 있는 모드를 소개하겠다.

아케이드 모드를 선택하고 코스 선택 화면이 나타나면 우측의 커멘드를 입력하자.

아케이드 모드에서 십자키의 위를 누르면서 코스를 선택한다

차를 선택한다

앗! 게임을 시작하면 노래 가사가 나온다!

이것이 각 코스의 노래이다!!

초급

초급 코스에서는 "킹 오브 스피드(KING OF SPEED)"라는 노래가 나온다

중급

누구라도 한번쯤 들은 적이 있을 정도로 유명한 노래 "렛츠 고 어웨이(LET'S GO A WAY)"이다

상급

"스카이 하이(SKY HIGH)"라는 노래가 흘러나온다

팬저 드래군

드래곤이 사라지는 해리어 모드

지난호에는 게임을 보다 즐겁게 하기 위한 위저드 모드와 롤링 모드를 소개했다. 이번호는 지난호에 부득이하게 누락됐던 해리어 모드를 소개하겠다. 해리어 모드라고 해서 주인공 가일이 해리어를 타고 싸우는 것이 아니라 드래곤이 사라지는 모드이다.

방법은 의외로 간단하다. 우

선 데이터 보관 화면에 들어가서 언어를 독일어로 바꾼 후에 커멘드를 입력한다. 커멘드는 타이틀 화면에서 상, X, 우, X, 하, X, 좌, X, 상, Y, Z이다. 그러면 드래곤이 없어진 상태에서 플레이할 수 있다.

우선 데이터 보관 화면으로 간다

그러면 드래곤이 없어진다

언어를 독일어로 바꾼 후 타이틀 화면에서 상, X, 우, X, 하, X, 좌, X, 상, Y, Z 순으로 누른다

팬저 드래군

언제 어디서나 180도 턴

금단의 비법이라 할 정도는 아니지만 조금 특별한 비법을 전수하겠다. 드라이브 모드(정면을 향한 상태)와 슈팅 모드(뒤나 좌우를 향한 상태) 때에 L과 R버튼을 동시에 눌러보자. 단숨에 드라이브 모드와 슈팅 모드가 변경되는 180도 회전이 가능해 진다.

180도 턴!

게임중에 드래곤을 조종하면서 전방에 총탄을 발사하는 드라이브 모드에서 L과 R버튼을 동시에 누른다

갑자기 뒤를 바라보는 슈팅 모드로 변해 버린다. 다시 한번 커멘드를 입력하면 드라이브 모드로 되돌아온다

철 권

갤러그를 계속 할 수 있다

보통 철권의 부록 형태로 들어있는 갤러그. 이 갤러그는 첫 스테이지에서 모든 갤러그를 죽이지 않으면 강제로 게임이 종료되고 철권이 행해진다. 그러나 갤러그를 계속해서 즐기는 방법이 있다. 방법은 적의 격추 대수가 표시되고 있을때 셀렉트를 눌러보자. 그러면 일일이 리셋을 하지 않고서도 곧바로 컨티뉴를 할 수 있다.

격추 대수가 표시되는 이 화면에서 셀렉트 버튼을 누르자

리셋하지 않고서도 갤러그를 다시 할 수 있다

철 권

트윈 기체를 만든다

전원을 켜면 나오는 갤러그 게임에서 자신의 기체를 2대로 만드는 방법이 발견됐다. 이 방법은 원래 오래 전에 아케이드용에 설치됐을 때부터 자주 사용하던 방법인데 여기서는 조금 다르다.

2대가 나란히 합체하려면 어느 스테이지도 상관없으니 하나의 스테이지를 18.5초 이내에 퍼펙트로 클리어하자. 이것으로 다음 스테이지부터 자신의 기체가 트윈으로 변해서 슈팅수를 2배로 늘일 수 있기 때문에 적을 쓰러뜨리기 쉬워진다.

우선 적을 전멸시키자

18.5초 이내에 클리어하면 자신의 기체가 트윈이 된다

철 권

소문의 캐릭터 데빌 카즈야 등장

CD의 로딩중에 즐길 수 있는 「갤러그」는 전부 8 스테이지로 구성되어 있지만 이것을 컨티뉴 1회로 클리어한 다음(게임오버와 동시에 셀렉트 버튼을 누르고 있으면 컨티뉴가 된다) 아케이드 모드를 선택하여 카즈야를 선택하면 아케이드용의 철권에서도 등장하는 데빌카즈야를 사용할 수 있다. 단, 갤러그를 할 때 듀얼 화이터로 클리어하면 안된다.

등장하는 적을 모두 격추시키면 다음 스테이지로 진행된다. 하나라도 놓치면 다시 해야 한다

데빌 카즈야는 대전에서는 사용할 수 없다. 때문에 데빌 대 데빌은 볼 수가 없다

반드시 스타트 버튼으로 선택하자. 다른 버튼은 보통 카즈야가 등장한다

아케이드 모드에서 카즈야에 커서를 맞춰 스타트 버튼을 누른다

18.5초내에 클리어하여 듀얼 화이터가 되는 것은 상관없다

카즈야와는 색이 다르고 펀치의 리치도 데빌쪽이 더 길다

즐거운 챔프가족

TV시청중인 명인들
95 미스코리아
몸매 끝내준다
-우춘리-
언니
한번만 만나줘요
울랄라라
-조부장-
오늘
잠자긴
다틀렸다
-손수달-
와우
3DO급몸매
-고바위-
오메
쭉쭉 빵빵하다
-송백정-
흥
핏
흥
흥
씩
씩
탁
탁
나도 비키니만
입어봐
여러 남자 잠
못자게 할걸
웩
웩

그 행동들은
이킹 몸매를
못믿겠다는
표정
?
무슨 섭섭한 소리
또깡은 이킹말을
무조건 믿어요
파닥
된장에 박힌
풋고추 같이
생긴 넌
취미없어
어머
웃고 즐기는
사이에
취재 약속시간이
됐네

앗-이킹님
날두고 어딜
가셔요
미남사원이 우글댄다는
LG사원 인터뷰
간다지 못생긴
누군 안됐다
후다닥
이킹이
떴다
전 대원은 빌딩을
사수하라
참
세삼스럽게
뭘...
챔프
왈가닥
이다
어쭈구리
한번 해보자
이거지

잘난척
무슨
짓들리야
우리회사
손님에게...
?
당장
물러가세요.
흠!
어머머머 꿈에
그리던 백마탄
왕자님
스릉
꽥
웬?
쭉!
적어도
즐거운 챔프가족에
내가 출연하면 우와
할줄 알았는데
안그래?
컷맨

챔프에 노총각 노처녀가 많은 사연

명작에세이

시뮬레이션의 효자 소프트 『슈퍼 로보트 대전』 시리즈

로보트 시뮬레이션팬이라면 『슈퍼 로보트 대전』 시리즈를 한번쯤은 플레이 해봤을 것이다. 새로운 작품이 등장할 때마다 변화하는 시스템들, 탄탄한 시나리오, 등장하는 슈트 등 게임 팬들을 매료시킬 요소들이 가득하다.
이번 호에서는 지금까지 발매됐던 로보트 시뮬레이션 게임들을 돌아보며 그 매력과 역사를 알아보기로 하겠다.

가차폰 전사

반다이와 그 자회사 반프레스토에서 라이센스를 갖고 있는 로보트들을 바탕으로 시뮬레이션 게임을 만들기 시작한 것은 80년대 중반 패미컴용 『SD건담 가챠폰 전사』로 거슬러 올라간다. 그전에도 인기 만화 시리즈인 건담을 배경으로 게임을 만든 경우는 많이 있었지만 그다지 좋은 반응을 얻지 못했다.(최근 유명해진 스퀘어사에서도 한때 Z건담을 배경으로 슈팅 게임을 만든적이 있었다) 리얼한 8등신의 모빌 슈트들은 게임의 캐릭터로는 적합치 못했으며 저해상도의 모니터나 TV를 통해서는 매우 조악하게 표현됐기 때문이다.

한때 우리나라에서도 유행한 장난감 시리즈로 100원짜리 동전을 판매기에 넣으면 동그란 구형의 케이스에 들어있는 여러가지 장난감을 판매하는 기기가 많은 인기를 얻었는데 이 기기에 들어가는 잡다한 장난감 중에는 반다이사에서 제작한 건담을 디포르메(변형)한 조그만 인형이 가장 인기가 높았다. 『가챠폰 전사』라고 불리우는 이 인형들이 바로 SD건담의 시초가 됐다.

이 가챠폰 전사들의 인기를 등에 업고 탄생한 것이 패미컴용 『SD건담』시리즈 였으며 마리오나 『드래곤 퀘스트』 시리즈와 더불어 패미컴 게임의 전성기를 구가했다.

슈퍼로보트대전

이 『SD건담』시리즈는 패미컴의 저해상도와 낮은 색상 표현력을 극복하기 위해서 시뮬레이션의 형태를 띠고 있는 게임의 맵에서 유니트를 그 모빌슈트의 얼굴 모습을 이용하여 상징적으로 표현했다. 또한 전투 장면은 특이하게 도 액션 게임으로 묘사했다. 즉, 가챠폰 전사들이 게임 중에서 생명을 가지고 전투를 벌이는 형태였는데 이 포멧은 후에 슈퍼컴보이의 『SD건담 X』로 이어졌다.

물론 당시에는 전략 게임의 캠페인 개념......즉, 여러개의 시나리오를 연이어서 클리어해 가는 방식이 정립되지 않았기 때문에 단지 미리 설정해놓은 몇개의 맵에서 생산과 점령을 반복하는 패턴이었지만 원작의 인기와 귀엽게 디자인된 모빌슈트들의 활약으로 상당한 인기를 얻을 수 있었다.

SD건담 시리즈로 상당한 재미를 본 반다이사는 자사가 가지고 있는 다른 로보트 캐릭터에게도 눈길을 돌리기 시작했는데 본래 일본에서 로보트 프라모델 메이커로 이름을 날리고 있던 반다이사로는 그다지 어렵지 않게 여러가지 로보트 만화들의 사용권을 얻어낼 수 있었다. 그래서 탄생한 것이 이른바 『슈퍼 로보트 대전』시리즈인데 이 시리즈는 건담을 중심으로 마징가, 겟타 로보트등 과거에 인기있던 수많은 로보트들을 등장시켜 어려서부터 만화를 보고 자란 어른들까지 게임에 끌어들이는데 성공했다. 그러나 제 2차 슈퍼 로보트 대전까지 발매된 패미컴에서는 아직 SD건담의 인기를 따라가지는 못했고 실제로 『슈퍼 로보트 대전』시리즈가 빛을 보기 시작한 것은 93년 『제 3차 슈퍼 로보트 대전』이 발표되면서부터이다.(참고로 SD건담 시리즈는 패미컴으로 5편까지 발표됐다)

슈퍼컴보이용 슈퍼 로보트 대전

SD건담의 SFC 진출은 『SD건담X』라는 전략 시뮬레이션으로 이루어졌는데 이 게임은 수많은 모빌 슈트들과 박진감 넘치는 액션을 연출하는 데는 성공했지만 스토리성이 배제된 완벽한 시뮬레이션 게임으로 『SD건담4 뉴타입스토리』같은 완벽한 스토리성이 가미된 시뮬RPG형태의 게임을 기대했던 유저들에게는 지극히 실망스러운 내용이 아닐 수 없었다.

그러던 중 발표된 『제 3차 슈퍼 로보트 대전』은 유저의 기대를 뛰어넘은 완성도로 인기를 몰고온 작품으로 캐릭터를 이용한 3류 게임만을 만든다고 인식된 반프레스토(반다이의 자회

사)의 이미지를 쇄신하는 대히트를 기록했다.

이 게임이 히트할 수 있었던 결정적인 이유는 지금까지도 유래를 찾아볼 수 없을 정도로 정교하게 짜여진 멀티 시나리오 덕분이며 이 정도로 플레이어의 행동에 따라 복잡하게 변하는 스토리는 현재 나온 게임들 중에서는 찾아보기 힘들다.

그뿐 아니라 끊임없이 등장하는 슈퍼 로보트들과 파일로트들, 곳곳에 삽입된 낮익은 애니메이션 등은 올드팬은 물론 신세대들에게 상당한 반향을 불러일으켰다.

이 때문에 제3차 슈퍼 로보트대전은 그해 발매된 게임중 두번째로 많이 팔리는 게임으로 기록되는 기염을 토했다.

EX와 4차대전

그러나 다음해 발표된『슈퍼 로보트 대전 EX』는 유저들의 많은 기대와는 달리 실패작이라는 평을 면하지 못했는데 그 이유는 난이도 설정 실패와 오리지널 스토리의 강조 때문이었다.

슈퍼 로보트 대전의 매력중 하나는 게임을 진행해 가면서 점차 동료와 좋은 로보트들을 얻으며 힘을 키워가는 것인데 이 게임은 처음부터 상당한 전력을 가지고 그리 길지 않은 시나리오에서 처음부터 매우 강한 상태로 시작한다. 또한 기존의 로보트 만화의 스토리를 배경으로 한 전작과는 달리 오리지널 스토리를 위주로 했기 때문에 옛 추억을 되살리려는 유저들에게는 실망만을 안겨준 게임이 되었다.

어쨌든 3차의 대성공과 EX의 실패로 기대반 비관반으로 유저들은 4차대전을 기다리게 됐고 올해초 드디어 4차대전은 유저에게 선을 보이게 됐다.

결과는 "EX 보다는 좋다. 그러나 3차 보다는 못하다"라는 것이 중론이라 할 수 있는데 난이도 문제 등에서는 EX의 문제점을 해결했지만 많아진 용량에도 불구하고 스토리 분위기는 오히려 3차 보다도 떨어지며 등장 캐릭터도 3차대전에 비하면 빈약하기 그지없었다. 더구나 성전사 단바인 시리즈의 막강한 위력은 게임의 밸런스도 위협해서 전체적으로 결코 쉽지않은 적들에도 불구하고 난이도가 상당히 떨어졌다는 평을 면할 수 없었다. 또 비슷비슷한 슈퍼 로보트들의 남발로 스타성을 상실한 결과를 가져왔는데 특히 건담 계열 로보트들의 퇴조는 눈에 띌 정도였다. 그러나 그것은 워낙 뛰어났던 전작에 비교해서의 이야기이고 95년에 발매된 최고의 게임이라고 평가내릴 수 있을 정도로 재미있는 게임이라 할 수 있다.

HP 3436/5800 EN200/200 HP 4000/4000 EN124/200

서바인과 즈와우사

이렇듯 스타성을 상실한 제4차 슈퍼 로보트 대전이지만 유일하게 스타로 만들어낸 캐릭터가 있는데 그것은 바로 위에서도 언급한『성전사』시리즈이다. 이들은 위에 말했듯이 너무 강해서 게임의 밸런스를 해칠 정도인데 한개의 유니트가 이렇게 강력한 것은 전략 게임에서는 매우 보기드물 정도이다. 더구나 이들 성전사에게는 숨겨진 비밀의 기체가 16장에서 등장하는데 '서바인'과 '즈와우사'로 불리우는 이들은 실로 게임에서 보기드문 강력한 기체들이다. 엄청난 한계 반응과 운동성, 분신, 칼로 쳐내기, 방패방어, 오라 방어막 등 막을 수 있는 방법이란 방법은 모두 가지고 있으며 기력 140부터 사용하는 '하이퍼 오라참'이라는 무기는 제한 회수나 소모 에너지 제한이 없는 엄청나게 강력한 무기이다. 적의 밀집지역에 성전사들을 한명만 파견한다면 다음 턴에 주변의 적들이 깨끗이 청소될 정도로 이들의 위력은 막강하다 못해 전율적이다.

서바인은 단바인의 프로토타입이라 할 수 있는데 서바인은 단바인의 초기설정단계에서 부르던 이름이다. 그러다가 작가의 화일에만 남아있던 자료를 토대로 OVA에서 재구성한 것이고 즈와우사는 작가의 컨셉트 화집 '오라배틀러'라는 책에서 소개된 기체인데 '궁극의 오라배틀러'라는 칭호의 고기동 중무장의 기체이다.

끝으로

본래 게임에서 중요한 요소는 '재미'이다. 물론 재미 자체가 성공을 보장하지는 못한다.

예를 들어 4차대전과 비슷한 시기에 발매된 스퀘어사의『프론트 미션』은 비슷한 시뮬 RPG이지만 보기드문 화려한 그래픽과 연출, 자세히 설정된 스토리진행 등으로 상당한 인기를 모을 수 있었다. 실제로 게임을 즐기지 못한 사람이라면 유치한 로보트들이 나오는 4차대전보다는 화려한 그래픽과 리얼한 설정의『프론트 미션』을 더 높게 평가할 것이다. 그러나 그래픽이나 사운드, 그리고 어떤 다른 요소라도 '재미'라는 것을 따라 잡을 수는 없다. 즉, 그래픽이 아무리 좋다고 게임이 재미있는 것은 아니다라는 이야기이다. 대표적인 것이『프론트 미션』과『제4차 슈퍼 로보트 대전』이라 할 수 있는데 필자가 점수를 매긴다면『프론트 미션』은『제 4차 슈퍼 로보트 대전』의 절반에도 못미치는 평가를 내릴 수 밖에 없을 것이다.

과연 다음에 발매될 5차대전에는 어떤 로보트들이 새로 추가될 것인가? 실로 기대가 되는 작품이 아닐 수 없다.

매니아 휴게실

차세대 CD 소프트 카피술의 현주소 & UFO의 최신 데이터 조작 비법

차세대기의 불법복제의 진정한 피해자는?

마약보다 더 무서운 공포의 CD-ROM 복사!

게임용 CD (ISO9660) / 복사 기계 / 음악 CD / 포토 CD / PC용

지난호에 게재된 바있는 CD-ROM 복제기에 대해 CD-ROM 게임기를 가지고 있는 유저들이라면 모두들 흥미가 있었을 것이라 생각된다. 그럼 지난호 기사에 대해서 결론을 내려보자.

우선 현재 상황은 대만 등지에서 이미 새턴용과 플레이스테이션용의 불법 복제 CD들이 나돌고 있다는 것이 확인됐다. 대만에서 거래되고 있는 가격은 현재 국내에서 거래되고 있는 가격의 반정도라고 보면 될 것이다. 이 불법 차세대 소프트가 국내에 들어온다면 어떤 현상이 벌어질까?

소비자의 입장에서 본다면 굉장히 반가운 소식이 아닐 수 없다. 잘 이해가 되지 않는다면 간단하게 생각해 보자. 「버철 화이터」를 3만원에 살 수 있다면 어떤 사람이 안사겠는가? 사실 현재로는 3DO용 소프트를 제외하면 국내에 불법 복사 CD-ROM 소프트가 들어와도 업자들이나 소비자들이나 반대하는 사람은 한 명도 없을 것이다. 피해를 보는 것은 오직 새턴과 플레이스테이션을 정식으로 수입해 들어오는 회사일뿐…

즉, 결론을 이야기하자면 현재도 차세대기들의 CD-ROM 소프트는 복사가 가능하다. 지난호에 실렸던 기사대로 현재 물리적으로 복사가 안되는 CD-ROM은 존재하지 않는다. 때문에 현재의 차세대 게임기가 형편 없다는 등, 기술력이 떨어진다는 등의 이야기는 할 필요가 없다.

차후에라도 반드시 국내에 들어오게 될 불법 복사 차세대 CD-ROM 소프트, 이 소프트들을 사느냐 안사느냐는 소비자들이 알아서 해결할 문제지만 불법 유통망이 커질수록 결국에 손해를 보는 것은 소비자라는 점도 잊어서는 안될 것이다.

홍콩산 해적 CD-ROM/각인이 다르다!! CD 중앙에 시리얼 넘버가 확실히 표시되어 있다

UFO의 최신 데이터 조작 비법 공개

UFO로 자신이 플레이하는 게임의 내용을 고치는 것처럼 재미있고 흥미진진한 일은 없을 것이다. 지금까지 연재된 내용을 통해 게임 에디트에 상당한 자신감을 가진 독자들도 많아졌을 것이다.

이번 UFO 테크닉은 게임 에디트의 거의 마지막 기술에 해당하는 비교기법이다. 만약 이 내용만 제대로 응용할 수 있다면 여러분은 게임 에디터의 명인 대열에 낄 수 있을 지도…

기본 개념

지금까지 익힌 방식으로 게임을 고치기 위해서는 기본적으로 경험치라든가 여러가지 정보를 알고 있어야만 한다. 그런데 어떤 때는 그렇지 못한 경우가 생길 수 있는 것 또한 어쩔 수 없는 일이다. 한 예를 들어보기로 하자. 신나게 게임을 진행시키다 보니 알고자 하는 경험치는 안나오고 앞으로 얼마의 경험치만 더 모으면 다음 레벨로 넘어간다는 메시지만 나온다면 정말 암담할 것이다. 또는 돈으로도 사기 힘든 아이템을 하나 얻게 되는 경우, 그것을 더 갖고 싶어서 에디팅을 하려고 할 때 '01'이라는 숫자만 가지고 자신이 고치고자 하는 위치를 찾기란 하늘에서 별따기이다.(왜냐고? 사방에 깔린게 01이라는 숫자인데 어떤게 진짜인지 알 수 있남?) 이러한 경우에 사용되는 기법이 바로 비교 기법인 것이다.

비교하기란?

말그대로 비교하기인 만큼 2개의 약간 다른 화일을 비교하는 것인데 그 내용은 다음과 같다. 우선 여러분이 어떤 경험치와 특정 상태에서 그 모습을 세이브했다고 가정하자. 그러면 그 상황에 대한 모든 정보가 하나의 디스켓에 기록될 것이다. 그리고 그 상태에서 한가지 상태만 일부 다르게 만들어 준 후 그 내용을 세이브 한다면 이 두개의 디스켓은 모두 같은 내용을 담게 되지만 이전에 수정해 준 특정 상태만을 다른 수치로 갖게 될 것이다. 이때 비교하기를 사용하면 서로 똑같은 내용은 무시하고 지나가다가 다른 내용만을 잡아내기 때문에 잡아낸 그 위치가 방금 전에 수정을 가한 내용이 담기는 곳임을 알 수 있다. 이러한 원리로 데이터가 감춰진 위치를 찾아내는 것이 바로 비교하기이다.

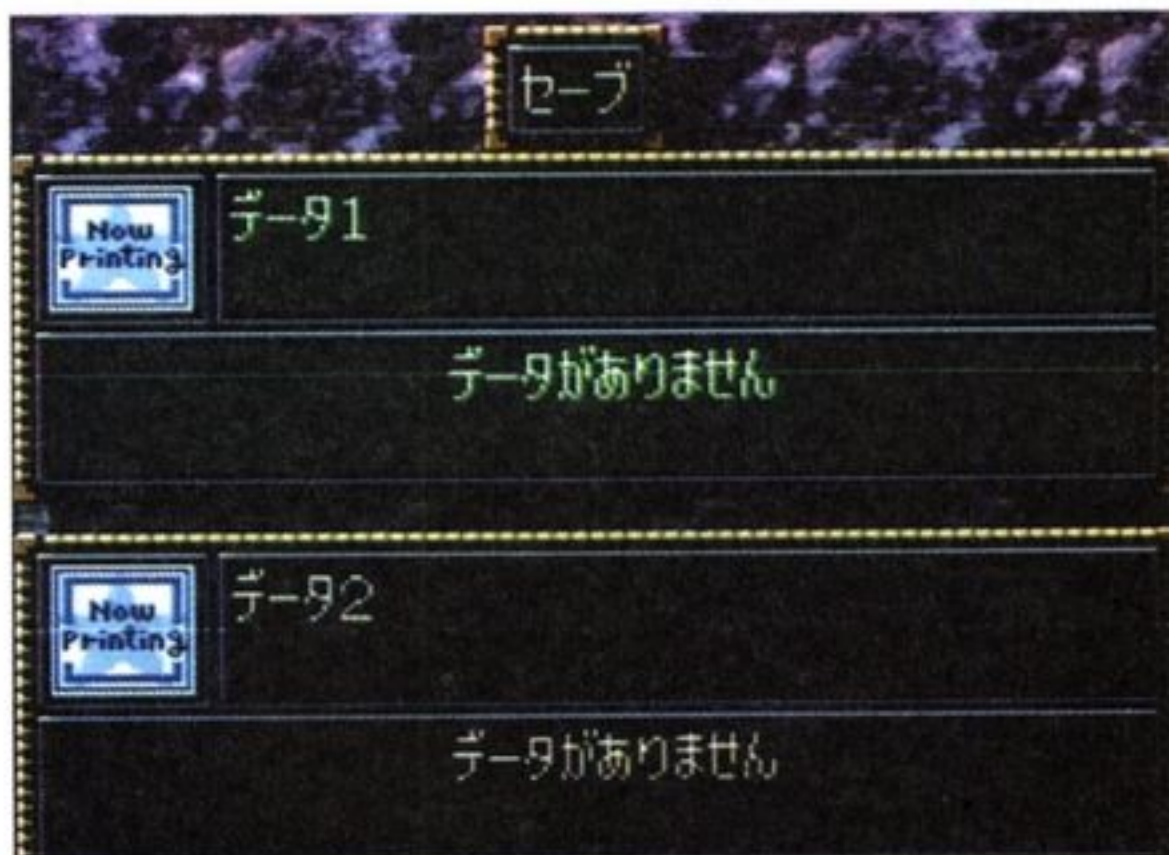
준비 과정

비교를 하기 위해서는 2개의 데이터가 필요하기 때문에 약간의 준비 과정이 필요하다. 먼저 필요한 것은 기본적인 모습이 저장된 완벽한 세이브 화일이다. 그 다음에 필요한 것이 약간 수정을 가한 디스켓인데 만약 경험치가 있는 장소를 찾기 원한다면 전과 다른 경험치를 만들기 위해 1~2번의 전투를 벌여야 할 것이다. 이 전투 후 데이터를 세이브해야 하는데 한가지 주의할 사항이 있다. 그것은 바로 전투 과정에서 전과 다른 체력 포인트가 되지 않도록 각별히 주의해야 한다.(물론 복잡해져도 자신있다면 별 관계없겠지만…) 체력 포인트가 달라지면 나중에 비교할 때 경험치 뿐만 아니라 체력마저도 변해서 후에 발생하는 번거로움을 방지하고자 하는 것이다. 이렇게 만들어진 데이터를 디스켓에 넣거나 하드디스크에 저장한 후 다음 과정을 실행한다.

PC툴(PCTOOLS) 사용하기

이제부터 PC툴(PC-TOOLS)을 사용해야 하는데 기본적으로 버전4.22를 중심으로 설명하겠다.(만약 데이터를 하드 디스크로 옮겼다면 기본적으로 800이라는 프로그램을 띄워야 한다)

1. 첫번째 화일을 고른 후 'O'를 눌러 비교하기(cOmpare)를 선택한다.
2. 가운데 글씨가 나오면 2번째 데이터가 들어있는 드라이브를 선택한다.
3. 그 다음 질문에는 'Y'키를 선택하지 말고 엔터키를 누른다.
4. 만약 데이터가 하드 디스크에 들어 있다면 그 데이터가 들어있는 가지를 선택한다.
5. 2번째 화일 이름을 적는다.
6. 'G'를 눌러 비교하기를 실행시킨다.

주의 사항

앗! 실패다!! 데이터가 사라졌다…

위의 방법을 사용하면 약 60~70% 정도의 데이터들은 자신의 정체를 드러내지만 그렇지 않은 경우도 종종있다는 사실을 먼저 명심하기 바란다. 그리고 비교가 시작되면 의외로 원하는 값이 있는 위치뿐만 아니라 다른 수치들도 변해있는 것을 알 수 있는데 이 수치가 바로 게임 데이터의 상태를 체크해주는 「체크썸」이라는 것이다. 이 수치와 원하는 값의 위치를 헷갈리지 않도록 주의하면서 여러가지 방법으로 실험해야 한다. 여기에 소개하는 방법은 계속해서 여러번 실험을 해볼수록 능숙해질 것이다.

응용하기

위의 방법을 제대로 익혔다면 가장 응용하기 좋은 것이 바로 리얼타임 세이브이다. 예를 들어 슈팅 게임을 막 시작했을 때 5대로 시작한다고 하자. 이 상태를 세이브한 다음에는 1대를 고의로 터뜨려서 4대로 막 시작하는 장면을 세이브한 후(물론 세이브하는 위치 또한 같아야겠죠!) 그 두 화일을 비교하는 것이다. 그래서 05라는 값이 04로 바뀐 곳을 찾게 되면 모든 것이 끝났다고 봐도 무방하다. 왜냐면 그곳이 바로 플레이어 수를 기록하는 곳이기 때문이다.

이 정도의 레벨도 문제없다! 그러나 게임이 재미있을까?

긴급속보

최초 공개

한글화 액션 RPG 제 3탄

라이트 크루세이더

Light Crusader

슈퍼알라딘보이	국내 발매일	95/7월 하순	장르	액션 RPG	화면외국어 수준	한글 중
	제작사	세가 삼성전자	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	한글화	게임 난이도	AB© DEF

삼성전자의 한글화 게임 제 3탄, 「라이트 크루세이더」가 드디어 완성됐다. '트레져'의 마지막 16비트 게임인 라이트 크루세이더는 「솔스틱스」와 「랜드스토커」의 장점을 합쳐 놓은 것같은 수수께끼와 퍼즐, 거대한 보스와의 화려한 전투 등 액션과 퍼즐, 그리고 롤플레잉의 3배의 재미를 지닌 게임이라 할 수 있다.

한글화 게임 제 1탄 「스토리 오브 도어」와 제 2탄 「신창세기 라그나센티」는 라이트 크루세이더를 위한 실험작이었다고 할 수 있을 정도로 그 완성도가 높다. 두 게임에서 발생했던 버그들과 실수들을 완벽하게 수정한 삼성전자의 노하우가 발휘된 「라이트 크루세이더」의 화면 사진을 챔프 독자 여러분께 최초로 공개합니다!

한글화 게임의 완벽 추구

액션 롤플레잉 게임을 사랑하는 유저들이라면 「스토리 오브 도어」와 「신창세기 라그나센티」 발매 이후로 계속되는 한글화 작업에 커다란 반가움을 느끼며 혹시 이 게임도....라는 바램을 가지게 될 것이다.

게임의 전체적인 모습이나 스타일 등 그저 바램으로 끝나기엔 웬지 아쉬움이 남을테니까. 그렇다! 현재 삼성전자 한글화 제 3탄으로 「라이트 크루세이더」가 7월 발매를 예정으로 막바지 작업에 들어갔다. 일본에서는 5월에 발매되어 엄청난 인기를 끌고 있는 이 게임은 현재 완벽하게 한글화되어 모든 준비가 끝난 상태이지만 시스템의 안정과 버그페치를 위해 상당한 기간이 소요될 것이라고 한다. 그러나 7월안에 한글화된 슈퍼액션 롤플레잉 게임이 여러분 손안에서 귀여움을 받게 될 것이다.

스토리

나의 이름은 데이브. 프레드릭 대왕에 의해 고용된 검투사이다.

수많은 전투속에서 싫증을 느끼고 있을때 대왕께서는 나에게 그린로우로 휴가를 보내주셨다. 그러나 그곳에 도착하는 순간, 나는 사람들 사이에서 느껴지는 공포를 감지할 수 있었다. 나중에 그곳을 다스리던 위덴이란 왕이 그곳에 벌어지고 있는 위험에 대해 말해 주었다. 그곳의 주민들은 놀라운 속도로 사라져 버리기 시작했고 남은 사람들은 어떤 마법주문에 두려움을 느끼고 있었다.

이제 나는 이곳 사람들을 구출해내고 성아래에 위치해 있는 사악한 악마들을 모두 찾아내 봉인시켜야 한다.

나는 또다시 검을 세웠다!

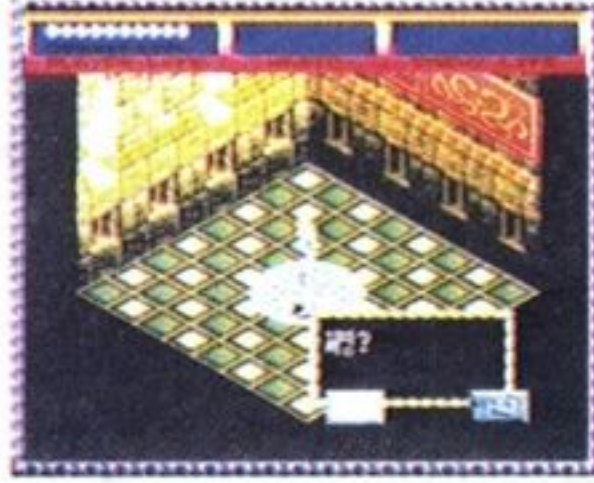
라스트 게임 히어로

이 게임은 한글화라는 의미외에도 또다른 의미가 있다. 그것은 제작사인 트레져(Treasure)가 제작하는 마지막 16비트 게임이라는 점이다. 즉, 이 게임 이후로 트레져라는 이름이 붙은 게임을 볼 수 있는 것은 세가 새턴용에서만 가능하게 되었다는 것을 의미한다.

이 소식은 어떤 독자들에게는 슬픈 소식으로 와 닿겠지만 새턴용 게임제작사로 변신해서 돌아온다는 사실에 흥분을 금치 못하는 유저도 있을 것이다.

마지막 16비트 게임이었던 만큼 더 많은 노력과 사랑을 쏟아부은 라이트 크루세이더, 더이상 설명하는 수고를 덜기 위해서 다량의 한글화가 완성된 사진을 공개한다!

무기점에는 무기와 아이템을 팔고 있다

이처럼 몬스터를 죽이면 아이템이...

바로 여기가 세이브 포인트

마법을 적절히 사용해 보스를 물리치자

정확한 타이밍에 맞춰 점프를 해야한다

이 게임에는 상당히 많은 수수께끼가 숨어있다

액션 롤플레잉의 특징답게 움직임도 박력있다

적들의 공격에도 유의해야 한다

평화로운 이곳을 지키는 것이 주인공의 임무다

마법을 얻었다

수 많은 아이템들

대용량 게임답게 나타는 적들도 거대하다

아앗 조심!

이런... 누구를 먼저 없애야 하지?

이런 캐릭터도 등장하는데 당장 해보고 싶지 않은가?

이런 사악한 악령을 봉인해야 한다

멋지게 점프를!

까다로운 퍼즐이다

타이밍에 맞춰 재빨리 지나가야 한다

길을 찾았다

다양한 퍼즐이 게임의 재미를 더해준다

계속 전진할 수록 적들의 공격력이 강해진다

해답을 찾아라!

후와~ 거대한 보스와 다양한 적들, 수많은 아이템, 한마디로 훌륭한 게임이다. 그리고 이 게임을 완벽하게 한글화한 삼성전자에 고마움을 느끼며 모든 게임의 한글화를 삼성전자에게 기대해 본다.

긴급속보

필살기의 전모와 전투 시스템 철저 해부!

성검전설3 第3

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장 르	RPG	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	스퀘어	용 량	미 정	대 상 연 령	중학생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타		게 임 난이도	AB© DEF

지난호에 이어서 성검전설의 새로운 비밀을 입수하였다! 마법의 형태와 캐릭터들의 이야기 등등... 전작과의 차이점은 과연 어떠한 것들이 있을까? 보다 다채로워진 카운트 업 배틀 시스템과 전작을 계승하고 있는 많은 사실들. 이번에도 당신은 이 기사에서 눈을 뗄 수가 없을 것이다.

새로운 사실1 필살기 편 기술과 전투가 다채로워졌다

「성검2」에 비해 더욱 세련되어지고 전략적인 배틀을 즐길 수 있는 필살기 시스템을 6인의 필살기 연속 사진과 함께 소개한다.

공격으로 게이지를 모은다

전작과 마찬가지로 필살기를 쓰기 위해서는 게이지를 모을 필요가 있다.

전작에서는 공격 버튼을 누른 채 가만 있으면 게이지를 모을 수 있었지만 「성검3」에서는 공격을 해 적에게 데미지를 주는 것으로 게이지를 모으는 「카운트 업 방식」을 채택했다.

적에게 통상 공격을 할 때 카운트 업 게이지가 1개씩 점멸하고 풀 게이지 상태가 되면 언제나 필살기를 반복할 수 있다.

카운트 업

77/80

공격이 적중되면 카운트를 시작한다

카운트 업

69/80

80/80

77/80

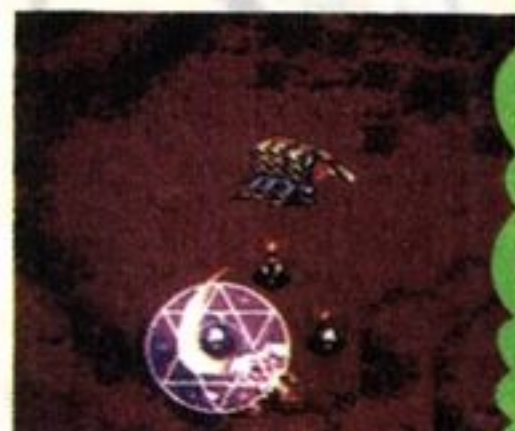
게이지가 꽉찼다! 이 상태가 되면 언제나 필살기를 쓸 수 있다

적의 공격을 피하면서 통상 공격을 가해 카운트 업해 간다

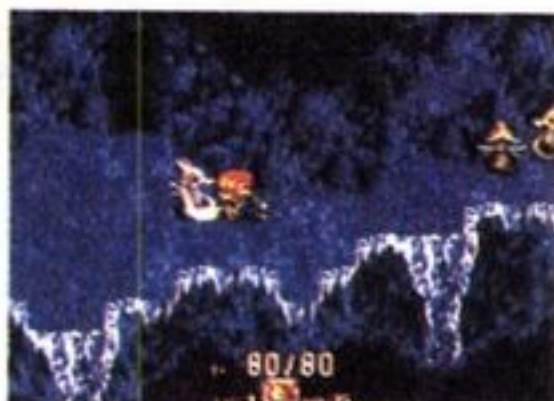
B버튼이 필살기 버튼이다

카운트 업 게이지가 꽉 차 필살기 버튼(B버튼)을 누르면 언제라도 필살기를 쓸 수 있다. 「성검3」에서는 통상 공격 버튼(A버튼)과 필살기 버튼이 독립되어 있기 때문에 전작과 같이 게이지를 모으기 위해 적으로부터 도망갈 필요는 없다. 공격과 필살기 게이지를 동시에 모을 수 있다.

B버튼을 눌러라

안젤라의 필살기 핑 타이쿤

마치 마법과 같은 듀란의 필살기

6인의 필살기를 연속 사진으로 공개

등장하는 6인의 주인공들의 필살기 연속 사진을 입수했다. 모든 필살기가 뛰어난 파괴력을 자랑하지만 이 기술들은 각 캐릭터가 가진 필살기의 초기 단계 기술인 듯하다. 또 괜찮은 필살기의 레벨 업 방법도 전작과는 다른 시스템으로 채택되어 있는 듯하다.

공격력은 통상 공격에 비교가 되지 않는다

마지막 일격은 역시 필살기로 멋지게 끝내고 싶다

듀란 | 십자 베기

적을 향해 돌진해 가다가 적의 사정권 밖으로 점프! 회전력을 이용하여 한바퀴 돌아 내려오면서 일격! 착지한 순간에 재빨리 칼을 옆으로 세워 찔러서 끝낸다

안젤라 | 더블 어택

공중제비를 돌면서 점프해 맨 위에서 회전을 멈추고 지팡이를 머리 위에서 흔들어 과감히 방향을 돌린다! 그 반동을 이용하여 단단한 지팡이를 머리 위에서 흔들며 내려 온다. 착지한 순간 곧 옆에서 일격을 가한다

케빈 | 몽상 아수라권

적에게 몸을 낮춰 대쉬한다! 힘을 모은 상태로 점프하고 공중 제비를 돌면서 자세를 잡고 발차기! 착지한 순간 빠르게 스트레이트, 어퍼 컷과 펀치 공격을 가한다!

샤로트 | 보카스카

공중으로 붕 뜬 후에 손에 든 프레일을 과감하게 휘둘러 보카스카로 후려갈긴다! 얼굴에 어울리지 않는 과감한 연속 공격이지만 필살기를 쓴 후 멍한 얼굴을 하고 있는 것이 귀엽다

호크아이 | 등뒤에서 베기

양손에 든 단검을 바깥쪽으로 향하고 팽이처럼 고속으로 회전하면서 적에게 다가간다. 적에게 다가 선 순간 갑자기 한쪽의 단검이 윙윙거리는 소리를 내며 적의 가운데를 반으로 갈라버린다

리스 | 선풍창

적에게 대쉬해 가서 재빠르게 칼을 머리 위로 들고 고속으로 회전시킨다. 그 원심력을 이용해 적에게 찌르기 공격을 한다. 일격필살의 기술이기 때문에 필살기를 쓴 후 강한 빛을 발한다

새로운 사실 2 오토배틀편 자유로운 변환의 전략적 배틀을!

전투시에 플레이어가 조작한 캐릭터의 공격으로 부터 움직임까지 모든 것을 컴퓨터에 맡길 수 있는 새로운 전투 시스템인 오토배틀 시스템. 지금까지의 액션RPG의 상식을 뒤엎는 이 시스템을 조작 방법에서부터 컴퓨터의 사고 설정까지 철저하게 해부한다.

오토가 되면 카운트 업 게이지의 아래쪽에 AT마크가 표시된다

「매뉴얼 조작」과 「오토배틀」의 전환은 통상 공격버튼(A버튼)을 누르는 것으로 바꿀 수 있다.

통상 매뉴얼 조작 상태가 된 것이지만 플레이어가 공격 버튼을 누른 채로 있으면 순식간에 오토 조작으로 전환한다. 오토 상태에서부터 버튼을 떼면 일순간에 다시 매뉴얼로 돌아간다.

매뉴얼 조작

플레이어가 자신과 적 몬스터와의 만남을 취하고 몬스터의 반격을 피하면서 공격을 가하는 조작 방법이다.

매뉴얼은 통상 액션RPG와 같은 감각으로 싸우게 된다

스스로 캐릭터를 조작하여 싸우자!!

플레이어가 조작하는 캐릭터 이외에 2인의 파티 캐릭터는 컴퓨터가 조작하는 것이지만 전투중에 L, R버튼을 눌러 플레이어 캐릭터를 언제라도 바꿀 수 있다.

오토배틀

공격 버튼을 누른 채 있으면 플레이어 캐릭터가 오토 조작의 상태로 들어간다. 오토일 때는 캐릭터의 조작은 일절 필요없다. 십자 버튼에 의한 캐릭터의 이동 공격, 방어 그리고 필살기까지 모든 행동을 컴퓨터가 판단한다.

오토와 매뉴얼 조작을 전투

중에 능숙하게 섞어 쓰면 카운트 업만을 오토로 하고 필살기는 스스로 조작할 수 있는 시스템이 된다. 액션에 약한 플레이어에게는 상당히 괜찮은 시스템이다.

방어

적의 공격에도 자동으로 방어해 준다

누른채로!! 버튼을 A(공격)

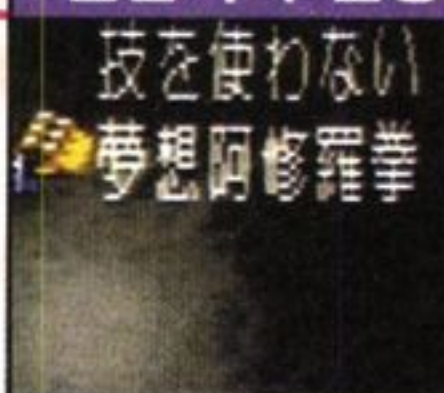
공격

제멋대로 공격해 오기 때문에 화면을 보는 것만으로 O.K

오토배틀 설정 화면

세부적인 설정으로 전략적인 배틀이 가능해 진다

오토 조작시에 캐릭터를 어떻게 행동시킬까에 따라 저절로 전략도 변화된다. 오토시에 행동 설정은 메뉴 화면에서 「BTL」(배틀 로직)의 아이콘을 선택하는 것이 가능해 진다. 이번에는 케빈, 안젤라, 샤로트 3인의 파티를 짠 상태에서 케빈의 행동 설정을 예로 들어 오토 조작성의 4종류 행동 설정과 필살기의 설정에 대해서 해설한다.

필살기의 설정

오토배틀일 때 필살기의 설정. 필살기를 사용하지 않는 것으로 설정해 두면 카운트 업 게이지가 가득 차도 보통 공격을 계속한다. 필살기를 쓸 때는 매뉴얼로 되돌아가 플레이어가 스스로 필살기를 쓸 수 있다. 오토에서 필살기를 쓰도록 설정한 때는 어떤 기술을 쓸까 선택하는 것도 가능하다.

오토 설정

가장 근접해 있는 적에게 공격

어떤 상태의 전투가 될지는 모르지만 자신에게 가장 가까이 있는 적을 공격한다.

안젤라에게 가세

안젤라가 싸우고 있는 적을 함께 공격한다. 적의 수가 2인 이상일 때에 사용하면 효과적인 설정

샤로트에게 가세

샤로트가 싸우고 있는 적에게 공격을 가한다. 적이 3인 이상 있을 때에는 뒤쪽에서의 적 공격에 주의하자

동료와는 다른 적을 공격

샤로트와 안젤라가 싸우고 있는 이외의 적을 공격한다. 조무래기 적을 상대할 때에 효력이 있는 설정

전투 시스템을 보다 효과적으로 활용하자

카운트 업 시스템

공격하고 게이지를 모으자!

필살기를 노려라

필살기는 모션과 빈틈이 크지만 위력도 강하다

• 과연 필살기는 하나뿐인가?

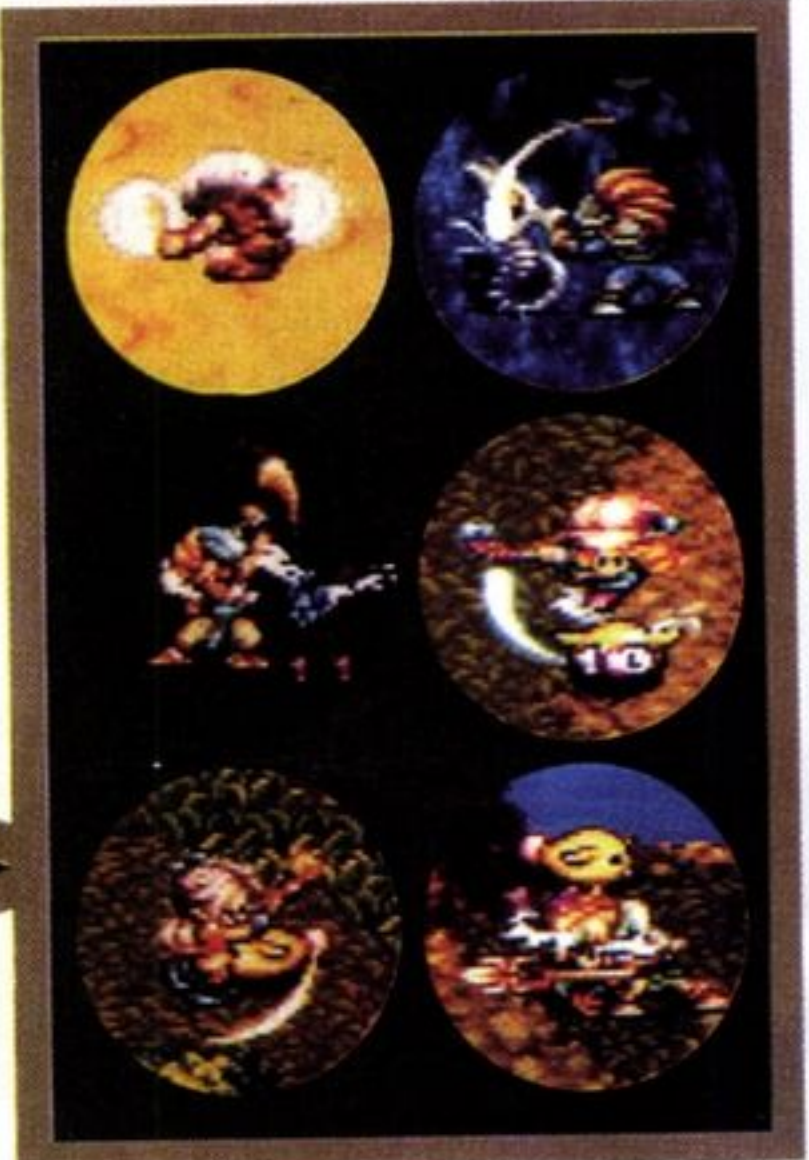
'게이지를 모으고 B를 누르면 사용되는 필살기는 한번으로 끝나는가?'라고 생각한 독자가 있을지... 그러나 그런 일은 절대로 없다. 게이지는 캐릭터가 강해질 수록 길어지고 보다 위력적인 필살기를 사용하게 된다.

필살기는 하나만이 아니다. 기대해보자

게이지가 가득 차면 필살기를 사용하자!

「2」에서 필살기를 사용하려면 버튼을 누른 채로 게이지를 모으지 않으면 안됐다. 그러나 이것은 게이지를 모으는 동안 공격이 불가능했다. 그래서 「3」에서는 카운트업 방식을 채용. 적을 공격하며 게이지를 모으고 B버튼을 누르면 필살기가 작열한다.

공격이 적중되면 게이지가 늘어난다
A버튼으로 적을 공격하면 게이지가 올라간다. 차곡차곡 모으자

게이지가 가득 차면
게이지가 차면 색이 변하고 필살기를 사용할 수 있다. 그 때 B버튼을 누르자

캐릭터마다 다양한 필살기를 사용한다. 어느것이라도 위력은 대단하다. 물론 게이지가 차 있다고 곧바로 필살기를 쓸 수는 없고 보통은 공격을 계속해서 상대의 빈틈을 발견하고 사용해야 한다

각 캐릭터의 목적, 배경이 밝혀졌다

「3」에서는 6인의 캐릭터 중에서 3인을 선택하는 것에 의해서 전개가 달라지는 「트라이앵글 스토리」를 채용하고 있다. 그래서 가장 중요한 것이 '어떤 캐릭터를 선택할까?'라는 것이다. 특히 가장 처음에 선택하는 캐릭터에 의해서 전체적인 스토리가 결정되므로 신중하게 결정할 필요가 있다.

캐릭터에 의해서 게임 중에 유리하거나 불리하거나 하는 일은 없기 때문에 캐릭터를 선택하는 것은 플레이어의 취향이다.

주역 캐릭터인 6명에 대해서 더욱 자세히 알기 위해서 각 캐릭터의 여행 이벤트를 살펴보도록 하자.

가장 처음에 결정하는 캐릭터에 의해서 전체적인 스토리가 결정된다

이번에는 케빈, 안젤라, 호크아이 3인을 알아보자

살인머신으로서의 과거를 버리고 생명과 감정을 위해서 그 육체를 무기로 사용한다

케빈
성별 : 남
성격 : 쫑알쫑알 대는 것을 싫어한다
출신지 : 비스트 킹덤

아버지인 수인왕에게 냉철한 살인 머신으로 단련되어온 케빈. 하지만 꼬마 늑대 칼과 만나면서부터 케빈의 마음에 인간으로서의 애정과 상냥함이 생기기 시작했다. 그때 아버지인 수인왕의 계략에 의해서 광폭한 칼이 케빈을 습격한다.

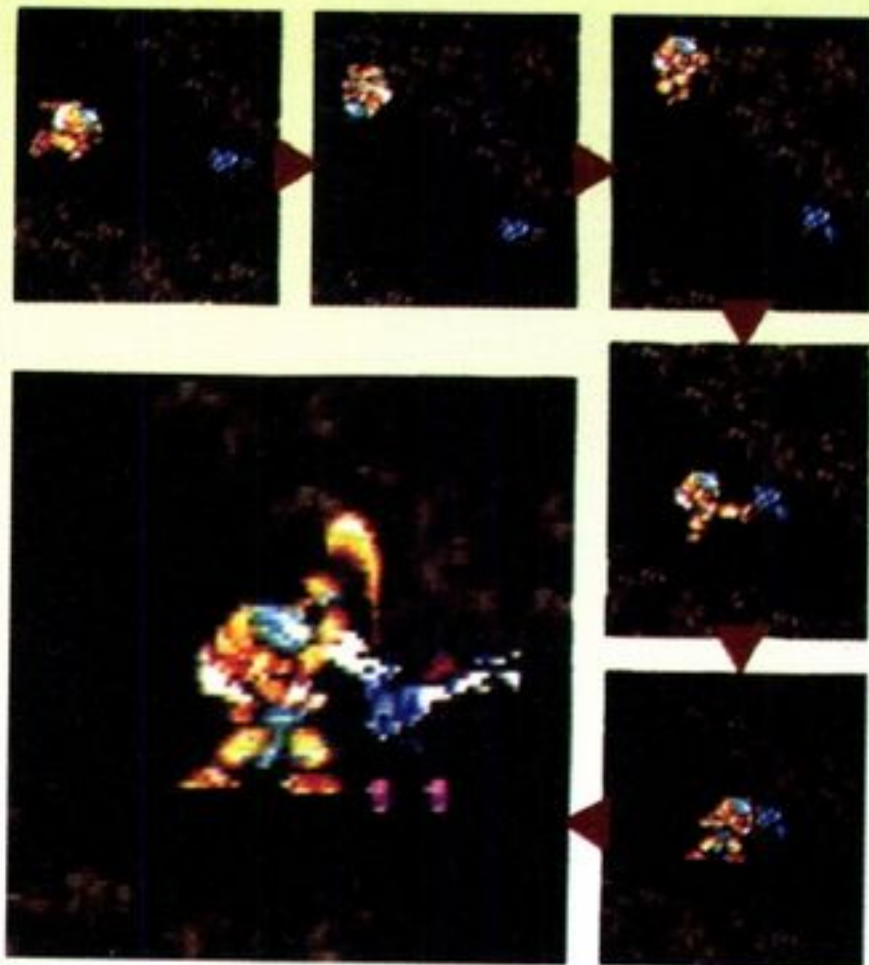
강력한 발기술을 보라!

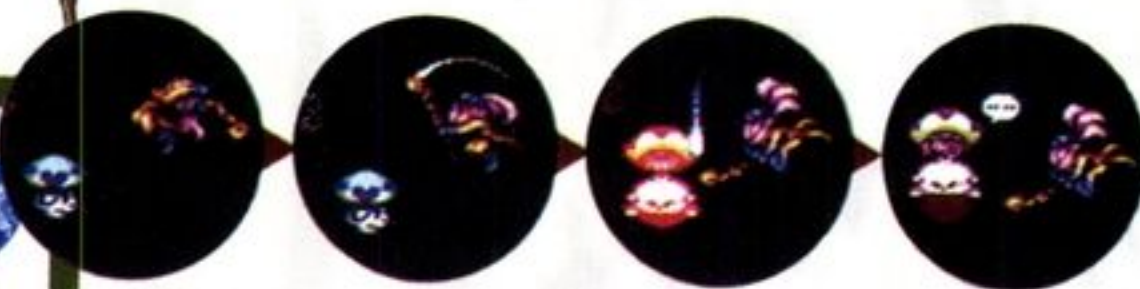
돌려차기
격투가인 케빈의 무기는 강인한 육체이다. 원심력을 이용하여 상대에게 킥을 날리는 돌려차기는 보기만해도 강해 보인다

날아차기
기술이 시작되면 힘을 모은 후 전방으로 점프하여 발차기를 한다. 발차기가 적중된 후, 조금 떨어진 곳에 착지한다

화려한 연속기, 몽상아수라권

케빈의 필살기중 한가지, 몽상아수라권은 전방으로 높게 점프하고 정상부근에서 상대를 향해서 급강하한다. 더우기 착지와 동시에 어퍼 컷을 사용하는 화려한 연속기이다.

어머니, 어째서 나를
죽이려 했나요?
어째서
…

천방지축 왕녀의 활약을 보라

지팡이를 휘두른다 마법사답게 지팡이를 무기로 하는 안젤라. 그러나 이 공격은 땅거미에게 지팡이를 휘두르는 것처럼 보인다. 직접 공격은 괴로운 걸까?

내려치기 이쪽은 상당히 멋있는 기술. 작은 점프를 한 후 몸을 힘껏 꺽어서 일격에 지팡이를 내리친다. 몸의 유연성과 체중을 합친 공격으로 상당히 아플 것같다

마법사의 트레이드 마크인 나무 지팡이를 가지고는 있으며 체력보다는 지력! 강력마법으로 승부를 낸다!!

안젤라
성별 : 여자
성격 : 자기중심적이며 제멋대로인 성격
출신지 : 알테나 왕국

여왕의 힘으로 온난한 기온을 유지하고 있는 알테나왕국이지만 최근 마나의 감소로 서서히 추위가 강해지고 있다. 사태를 심각하게 느낀 여왕은 각지의 마나스톤을 자신의 지배 하에 두기 위해서 군대를 준비하기 시작한다. 그때, 안젤라에게 충격적인 '그 사건'이 일어난다.

나의 필살기, 맞아볼래?

안젤라의 필살기는 더블 어택. 전방으로 회전 점프하여 그 회전력과 중력, 더우기 몸의 탄력을 이용하여 지팡이를 내려치고 착지와 동시에 지팡이를 가로로 휘둘러 공격한다. 초스피드로 내려치는 지팡이의 위력은 굉장하다.

말이야!!
죽인건 내가 아니란
내가 아니야. 이글을

단검에 관해서라면 나에게 맡겨라!

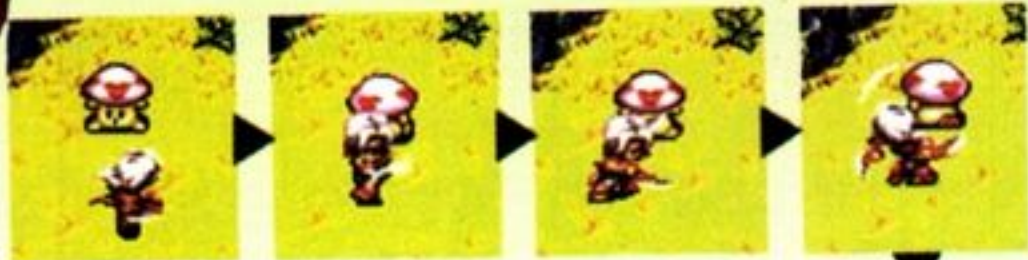
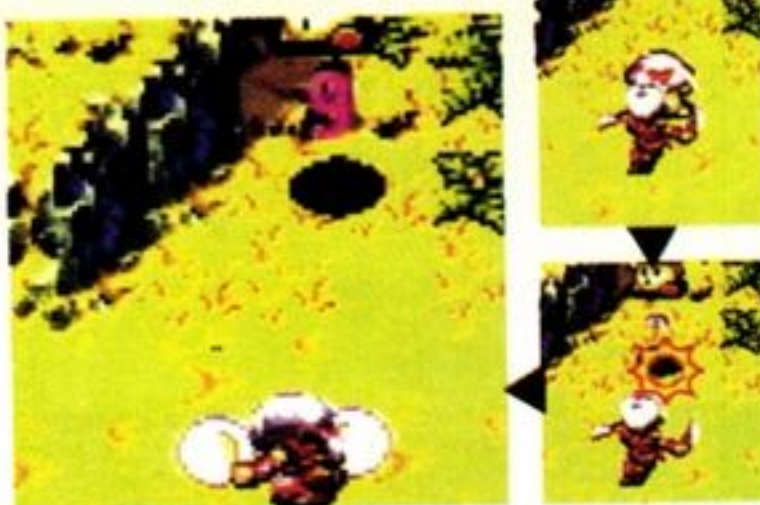
단검 올려치기

단검을 거꾸로 쥐고 아래에서 위로 올리며 상대를 가른다. 올려치기 후 포즈를 잡는 것이 호크아이 답다

옆베기

몸을 웅크린 후 거꾸로 잡은 단검으로 몸을 펴서 대각선상으로 베어 올린다. 공격후에 포즈가 멋있다

2개의 단검을 자유자재로 사용한다. 그 모습은 완전히 질풍과도 같다

2개의 단검은 장난감이 아니다

호크아이의 뒤찌르기는 상대의 눈앞에서 회전하여 양손에 쥐고 있는 단검으로 공격하는 기술이다.

호크아이

성별 : 남
성격 : 익살스러운 로맨티스트
출신지 : 나발 왕국

나발 도적단은 훔친 재보의 일부를 가난한 사람들에게 나눠주기 때문에 서민의 영웅이었다. 그러던 중 도적단의 수령인 프레임 칸은 돌연 나발왕국의 건국을 하겠다고 선언한다. 수령의 행동에 의문을 가진 호크아이는 진상을 조사하기 위해서 수령의 방에 잠입한다.

새롭게 등장! 부스커브

새로운 승용 캐릭터의 정체는 바다의 왕자 부스커브!

부스커브 철저해부

전방

모자
모자로 보이지만 실제로는 대머리일지도

눈
수영을 좋아한다면 고글이 빠질 수는 없다

끈
등껍질을 묶고 있다. 껍질을 벗어버릴 수 있을지도!?

후방

깃발
단순한 깃발은 아닐듯 싶다

등껍질
굉장히 단단하다. 벗을 수 있다는 소문도 있다

꼬리
짧고 귀엽다. 키의 역할도 하는 듯하다

거북이인가? 펭귄인가?

보기에도 알 수 있듯이 프라미가 하늘이라면 부스커브는 바다, 헤엄을 특기로하는 캐릭터이다. 대체 어디에서 만나게 될까?

수영이 특기!

바다 위라면 특기중에 특기. 모두를 태우고 수영을 한다. 그래도 부스커브는 뭘까?

시선이 괴상하다

바다위에서 멈춘 부스커브의 모습. 대체 어디를 보고 있는지 시선이 굉장히 이상하다

긴급속보

「드래퀘Ⅵ」를 둘러싼 갖가지 의문 추궁

드래곤 퀘스트Ⅵ

DRAGON QUEST Ⅵ

슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	32M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

이번호에서는 드래곤퀘스트Ⅵ에 관련된 의문사항들을 Q & A 형식으로 새로운 정보를 소개하도록 하겠다. 특히 의문사항들은 독자 여러분의 애독자 엽서를 참조로 하여 작성한 것이니 만큼 독자 여러분이 가장 궁금해 하던 내용일 것이다.

「드래퀘Ⅵ」을 둘러싼 의문 추궁

특히 에닉스에서 보내온 최신정보를 바탕으로 관심이 집중되는 발매일, 그리고 아직까지 소개됐던 전직과 특기 등의 게임 시스템에 대해서도 새로운 정보를 소개한다. 특히 아래의 화면 사진은 게임챔프에서 최초로 공개하는 라이덴을 주문했을 때의 신이다. 또 그 옆의 사진도 처음 소개하는 것으로 주인공들이 어느 성의 정원에 있는 모습이다. 이와 같이 새로운 정보와 새로운 화면사진을 가득 공개하고자 한다.

라이덴이 마법을 주문했을 때의 화려한 그래픽

주인공이 파티와 함께 의문의 정원에 있는 모습

Q1 용량 32메가에 11,800엔으로 되어 있는데...

지금 발표한 용량과 가격은 작년 11월의 초심회를 기준으로 한 것으로 변할 가능성은 충분하다. 만약 ROM의 가격이 작년 11월보다도 싸게 되면 그에 맞춰 가격도 내릴 것이다. 하지만 가격이 변경되어도 지금보다도 비싸지지는 않을 것이다. 또 용량이 32M로 된 것은 「드래퀘Ⅴ」보다도 그래픽이 정교하게 되고 전투에서의 애니메이션이 늘어났으며 내용적으로 볼륨업되었기 때문이다.

Q2 못 기다리겠다! 발매일은 언제?

「드래퀘Ⅵ」의 발매일 결정을 슈퍼컴보이 유저라면 가슴 설레이며 기다리고 있을 것이다. 현재 호리이유우지 씨를 필두로 하는 스탭진이 여름에서 가을에 걸친 시기에 발매할 예정으로 제작하고 있는 듯하다.

발매일에 맞춰 게임챔프에서는 계속해서 새로운 정보를 소개하고자 한다. 하지만 아직 완성되어 있지 않으므로 예정이 더욱 길어질 가능성도 충분히 생각할 수 있다.

Q3 스토리를 조금 더 깊이 있게

주인공들 3인은 용을 타고 어떤 성으로 간다

장면이 변하고 주인공은 촌장으로부터 명령을 받는다

세나에서 민예품을 팔고 정령의 관을 산다

마을로 돌아와 보면 축제가 개최중이다

이번에는 스토리의 간단한 전개를 소개하면서 새로운 화면사진도 공개한다.

아래의 화면사진은 주인공이 세나의 마을에서 정령의 관을 사서 라인프 코드의 마을로 되돌아온 신이다. 때마침 마을에서는 성대하게 축제가 벌어지고 있다. 이 후 주인공은 숲의 정령에게 계시를 받고 여행을 떠나게 되는 듯하다.

Q4 드래곤, 마차 이외의 승차물은

오프닝에서 등장한 드래곤도 승차물의 일종이다

초반에 등장하고 「V」에서 처음 볼 수 있었던 마법의 융단도 등장한다고 한다. 이외에도 하늘을 나는 승차물이 두 개 이상 등장하고 바다에 관련된 것이 배 이외에도 있다고 한다.

시리즈마다 다양한 승차물이 등장하는 「드래퀘」. 「VI」의 오프닝 신에서는 주인공들이 드래곤을 타고 있지만 이 외에도 다양한 승차물이 등장한다고 한다. 8인의 파티를 데리고 걷는데 없어서는 안될 마차는 게임

마차 마차를 타고 또깍 또깍

융단 높은 산은 타고 날아 갈 수 없는 승차물

V

배 항해하는데 필요한 승차물이다

Q5 처음부터 두개의 대륙이 있는데 과연 어떻게 갈 수 있는가?

두개의 대륙 위치 관계는 명확히 되어 있지 않지만 이 대륙 사이를 왕래하는 방법은 필드맵상에 있는 계단 등에서 가능할 듯하다. 이외에도 여행의 문과 같은 것을 사용해 또다른 하나의 대륙으로 워프한다는 방법도 준비되어 있다고 한다.

Q6 파티는 최대 몇명

파티는 「드래퀘VI」와 같아서 최대 8인이라고 한다. 단 전투에서의 멤버는 「V」보다도 한사람 늘어 아래의 일러스트와 같이 최대 4인가지 싸울 수 있게 되어 있다. 그리고 나머지 4인은 마차 속에서 대기하고 있다가 언제라도 교대할 수 있다.

Q7 빨리 걸을 수 있다니, 정말인가?

작년 개최된 초심회 등의 게임 이벤트에서 「VI」을 본 사람들은 모두 '분명히 주인공이 걷는 스피드는 빠르다'라고 생각했을 것이다. 어느정도 빠르냐면 던전과 마을 안에서는 종래에 비해 약 2배의 스피드로 이동할 수 있다. 더구나 빨리 걷게 되었기 때문에 던전 등의 넓이는 전작 등에 비해 전체적으로 넓어졌다고 한다.

마을과 던전을 스피드 있게 빨리 걸으며 모험할 수 있다

Q8 큰 주머니에는 얼마나 들어가지?

라이프 코드의 촌장이 주는 큰 주머니라는 편리한 아이템. 이것은 「Ⅴ」에 비교한다면 물건 보관소같은 것이다. 입수한 아이템을 얼마든지 넣어둘 수 있다고 한다. 엄밀히 말하면 256종류의 아이템을 각각 99개까지 넣어둘 수 있다고 하는데...

Q11 돈은 보관소에 맡길 수 없는가?

보관소가 없어졌다는 것은 돈을 맡아주는 장소가 없어져 버렸다는 것은 아닌지하고 조금은 걱정이 된다. 큰 주머니에는 돈을 맡겨둘 수 없다는데...「드래퀘Ⅵ」에 보관소가 없어졌지만 그대신에 돈을 맡아주는 은행과 같은 시설이 있다고 한다.

Q9 작전 커멘드에 새로운 작전은 있는가?

「Ⅵ」의 작전은 「Ⅴ」보다도 한층 현명하게 된 AI전투로 행해진다. 작전 커멘드는 「Ⅴ」와 마찬가지로 전부 6종류 있고 이 중에는 아래의 일러스트로 소개하고 있는 "뭐든지 맡겨줘"라는 새로운 커멘드가 늘어나 있다. 「Ⅵ」에서 설명하고 있는 작전 커멘드는 표로 정리하였으므로 상세한 작전 내용에 대해서는 표를 참조하길...

이것이 작전 커멘드의 모든 것

■누가 막을 쏘냐
자신의 HP와 MP에 아랑곳하지 않고 적에게 최대한의 데미지를 줄 수 있는 방법이라면 무엇이든 실행해 공격한다. 그렇기 때문에 공격주문을 계속해서 사용해댄다. 어쨌든 쉬지 않고 공격하는 작전이다.

■주문 사용하지마
문자대로 주문을 일체 사용하지 않는 작전. 타격공격과 특기, 아이템 등을 사용해 적과 싸우게 된다. 공격주문은 물론 핀치에 몰렸을 때도 HP를 회복하는 주문도 사용하지 않는다.

■모두 기운 내봐
상황에 맞는 방법으로 공격하는 작전. 적이 공격주문을 사용하는 타입이라면 주문을 봉쇄하는 수단을 취하고 적이 약하면 쓸데없는 MP를 사용하지 않고 타격공격을 행한다.
아군의 HP가 적을 때는 곧 회복.

■목숨부터 구하자
어쨌든 HP를 줄이지 않는 방법으로 싸운다. 아군의 HP가 줄면 주문으로 곧 회복한다. 또 적의 공격을 받아 아군의 HP가 줄어버리는 것을 피하기 위해 일격필살의 주문으로 적을 무찌르는 것도 있다.

■뭐든지 맡겨 줘
주인공만이 적을 공격한다. 그 외의 캐릭터는 적을 공격하는 일은 없고 바이킬트와 마호톤 등의 공격보조 주문을 외워 주인공을 원호사격한다. 주인공에 의지하는 작전이다.

■명령해 봐
아군의 행동을 AI에 맡기는 것이 아니라 자신의 생각대로 명령할 수 있는 작전이다. 모든 매뉴얼 조작을 할 수 있다. 단 동료 몬스터가 현명하지 않으면 명령대로 움직여 주지 않는 일도 있다.

Q10 직업의 숙련도에 대해

직업의 레벨을 표시하는 것이 숙련도. 이것은 직업에 의해 각각 호칭이 다르다고 한다.

예를 들면 도적의 처음 숙련도가 "도망가기"라고 한다면 상인의 처음 숙련도는 "견습"이 될 것이다. 또 숙련도의 단계도 각각 직업에 의해 다르다. 5단계로 숙련도가 최고 레벨이 되는 직업도 있고 7단계로 최고로 되는 직업도 있다.

이것이다. 직업 아래에 표시되어 있는 것이 숙련도라는 것이다. 이것을 보면 그 직업의 레벨을 알 수 있을 것이다

Q12 수중에 배경이 있다는 것은 수중에서의 전투?

이전 소개한 사진의 우측에 검은 물체가 있는 것을 기억하고 있을 것이다. 이것은 어떻게 봐도 물속에서 전투를 하고 있는 신이다. 그럼 어떻게 물속에서 전투가 펼쳐질까?

그것은 승차물을 탄 상태에서 싸울지도 모르고 잠수한 상태에서 싸울지도 모른다. 확실한 것은 밝혀지지 않았지만 수중에서의 전투가 있다는 것은 틀림없는 것이다.

어떤 전개로, 어떻게, 물속에서 전투하는가는 아직 의문이다

Q13 직업을 모두 알고 싶다!

「드래퀘Ⅵ」에는 다양한 직업이 준비되어 있고 그 수는 15종류 이상이나 된다고 한다. 그 중에서 이미 공개된 11종류의 직업이 있으므로 표와 같이 정리해 보았다. 이 외에도 어느 조건이 충족되지 않으면 안되는 상급 직업과 기상천외한 직업도 숨겨져 있다.

마법사 / 유랑자 / 용자 / 승려 / 도적 / 전사 / 현자 / 마물사 /무투가 /상인 / 무희

Q16 던전과 탑에 놀랄 만한 장치는 있는가

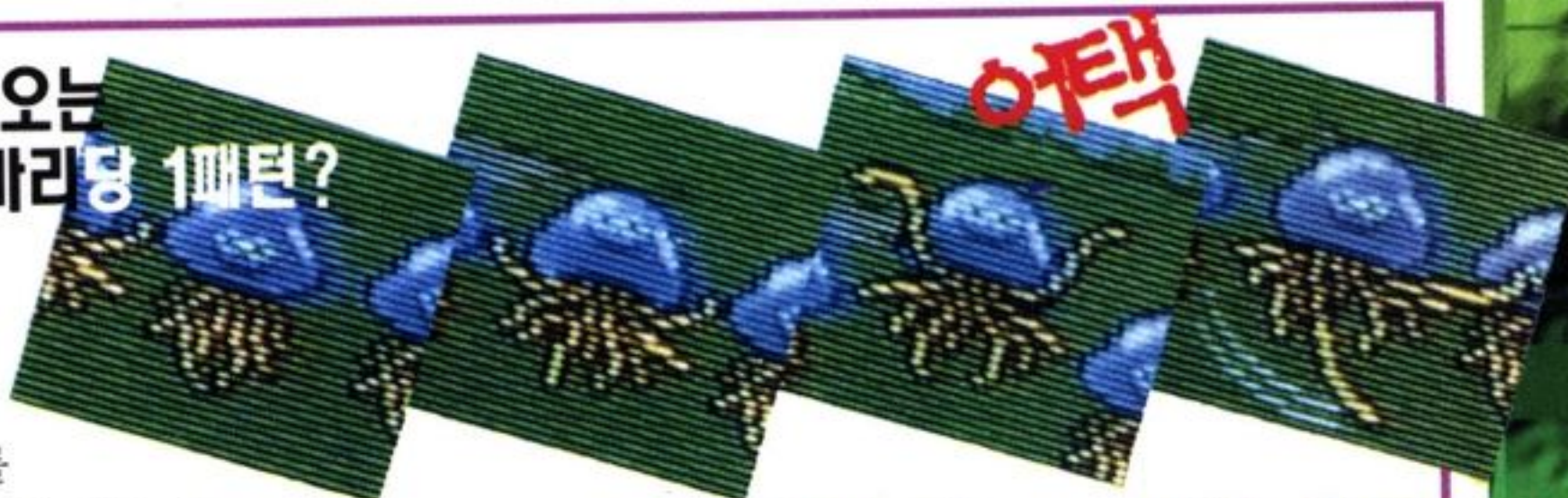
전작의 던전과 탑에 있었던 화살표의 프레이트와 함정 등의 온갖 장치와 연출은 「Ⅵ」에서도 많이 준비되어 있다고 한다. 그외에도 지금까지 없었던 새로운 장치도 등장하고 플레이했을 때의 놀랄만한 것들로 풍부하다고 한다.

Q14 「Ⅵ」의 전직은 「Ⅲ」의 전직과 어디가 다른가?

「Ⅵ」의 전직 시스템은 「Ⅲ」 때보다 개량되어 즐기기 쉽게 되어 있다고 한다. 그럼 알기 쉽게 아래의 표에 표시했으므로 차이를 비교해 보자. 또한 일러스트는 전사 테리가 상인으로 전직한 모양을 나타내는 것이다. 「Ⅵ」의 전직은 전직해도 레벨과 경험치, 장비품은 그대로이며 암기한 주문과 특기는 계속 이어진다. 스테이터스는 전직한 직업에 맞춰 다소 변화한다.

	Ⅵ의 경우	Ⅲ의 경우
조건	어느 조건으로 된다	레벨 20 이상으로 된다
장소	다마의 신전으로 간다	다마의 신전으로 간다
경험치	전직해도 변화없다	0으로 되돌아 간다
레벨	전직해도 변화없다	1로 되돌아 간다
스테이터스	전직한 직업의 능력에 의해 변화한다.	전의 상태에서 반상태로 되어 버린다
주문	익힌 것을 이어받는다	익힌 것은 이어받는다
특기	익힌 것을 이어받는다	특기는 없다
숙련도	전직한 직업이 익힌 숙련도가 된다	숙련도는 없다
장비품	캐릭터에 의해 장비품이 결정되기 때문에 변화없다	직업에 의해 장비품이 변하므로 장비 고치기

Q15 몬스터가 공격해오는 애니메이션은 1마리당 1패턴?

지금까지 소개한 몬스터 애니메이션은 모두 타격공격을 해오는 것들. 실은 몬스터의 애니메이션은 한마리당 여러 종류 준비되어 있어서 몬스터의 행동에 의해서도 변한다고 한다. 예를 들면 호이미 슬라임이 타격공격을 해오면 아래 연속사진과 같은 애니메이션 패턴으로 된다. 그런데 호이미를 외워 회복할 때는 다른 패턴으로 될지도 모른다고 한다.

공격방법에 의해서도 패턴이 다르다. 이런 식으로 호이미 슬라임에서 청색의 화염이 나온다

NEW SOFT

피파축구 '95

슈퍼알라딘보이	국 내 발매일	95/5/15	장르	스포츠	외국어 수준	일본어 하
	제작사	EA스포츠/삼성	용량	16M	대상 연령	국민학생 이 상
	현 지 발매가	79,000원	기타		게임 난이도	A B C D E F

94 미국 월드컵의 열풍이 가시기도 전에 또다시 불어닥친 피파축구의 열기! 관중들의 우렁찬 함성 소리는 커다란 그라운드를 뒤흔들고 선수들은 뛰어난 기량을 발휘해 멋진 플레이를 펼쳐 나간다. 백 헤딩, 오버 헤드킥, 하프 발리슛 등 세계 일류 프로 축구 선수들만의 멋진 플레이를 직접 경험해 보자.

콘트롤러 조작법

	A버튼	B버튼	C버튼	B버튼+C버튼
공격시	로빙 패스	땅볼 패스	슈 팅	월 패스
수비시	슬라이딩 태클	선수 바꿈, 스틸	빠르게 달린다	밀어 버린다
골키퍼	타겟을 정한다	공을 멀리 찬다	타겟을 정한다	
프리킥	사이클 플레이	선수 설정	게임 시작, 슈팅	사용 안함
페널티킥	슈 팅	슛터 설정		

게임 설정

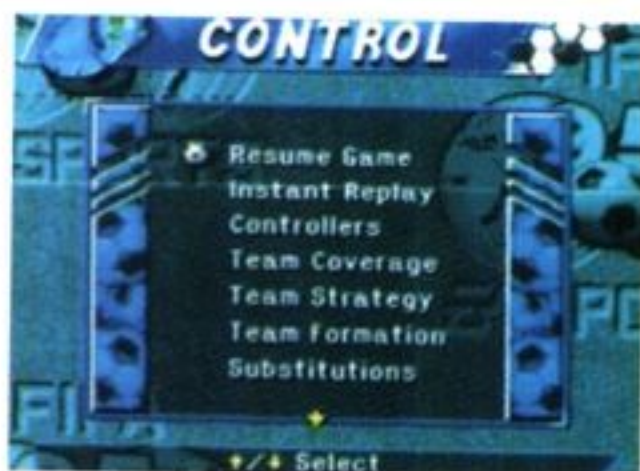
정식 게임에 들어가기 전에 여러가지 설정을 해야하는 게임의 초기 화면이다. 플레이어의 축구 실력에 맞춰 모드를 설정하고 옵션에서 경기중에 발생할 상황을 설정하라.

게임 세트업 화면

이탈리아의 조편성
A조: 한국, 브라질, 홍콩, 이집트
B조: 우르과이, 룩셈부르크, 멕시코, 스페인
C조: 벨기에, 캐나다, 웨일즈, 오스트리아
D조: 유럽 올스타, 스위스, 남아프리카, 헝가리
E조: 이탈리아, 아르헨티나, 볼리비아, 카자흐 공화국
F조: 사우디, 모로코, 독일, 칠레

경기중 옵션

경기중에 스타트 버튼을 누르면 옵션 화면으로 들어갈 수 있는데 여기서는 실제 축구 경기와 마찬가지로 작전을 설정하고 포메이션 등을 바꿀 수 있다.

경기중 옵션 화면

RESUME(레쥬메): 다시 경기장으로 화면을 바꾸고자 할 때 쓰는 명령어이다.

INSTANT REPLAY(인스턴트 리플레이): 멋진 플레이 장면이 나왔을 때 리플레이로 자세하게 볼 수 있다. 카메라의 시점 변환과 슬로우 모션 등이 가능하다.

CONTROLLERS(콘트롤러): 자신이 조종하고 싶은 팀을 결정한다.

TEAM COVERAGE(팀 커버리지 선수들이 움직이는 지역을 설정해주는 명령어다.

TEAM STRATEGY(팀 스트레티지): 팀의 경기 진행 전략을 설정하는 모드로 공격 또는 수비적 위주, 아니면 미드필드를 강하게 설정할 수 있다.

TEAM FORMATION(팀 포메이션): 선수들의 위치를 설정한다. 초보자에겐 3-5-2 전법이 가장 무난한 포메이션이다.

SUBSTITUTIONS(교체): 주전 선수를 후보 선수와 교체하는 모드이다.

OPTIONS(옵션): 게임 세트업의 옵션과 같은 역할을 한다.

GAME STATUS(게임 상황): 현재까지 진행된 게임의 상황을 한눈에 볼 수 있는 모드이다.

SCORE SUMMARY(스코어 서머리): 골을 넣은 시간과 선수들을 표시하는 곳이다.

FOUL SUMMARY(파울 서머리): 파울을 범한 시간과 선수를 표시하는 곳이다.

QUIT(퀵): 현재 진행하고 있는 게임을 빠져나갈 때 사용하는 명령어이다.

토너먼트 게임에 들어가기 전에 실제 월드컵과 똑같이 24개 팀이 3번의 경기를 치르고 승점을 따져 16개 팀만이 16강에 오를 수 있다. 승리할 때는 승점 3점, 무승부 일때는 1점, 패할 때는 0점이다. 만약 승률이 같을 때는 승점을 따지게 된다. 그럼, 이제부터 예선전을 치뤄보자.

VS 카자흐 공화국

레프트 윙, 한 선수를 재치고 빠르게 드리블한다

볼리비아

골포스트 왼쪽으로 살짝 비켜가는 슛. 아깝다

아르헨티나

아르헨티나 선수의 깊숙한 태클에 걸려 넘어져 뒹굴고 있는 이탈리아 선수. 이 게임에선 넘어졌다하면 프리킥을 얻어낼 수 있다

본선

드디어 16강에 진출하게 될 팀이 가려졌다. 우루과이, 유럽 올스타, 독일, 멕시코, 벨기에, 한국, 헝가리, 모로코, 브라질, 이탈리아, 웨일즈, 아르헨티나, 룩셈부르크, 이집트, 캐나다, 남아프리카 팀이 결전을 벌인다. 이탈리아의 16강전 상대는 남미 축구의 최강팀인 브라질이다.

16강에 오른 16개의 국가대표 팀

VS 브라질

94년 미국 월드컵 결승에서 맞붙었던 팀이 이 게임에선 16강전에서 만났다. 두팀의 전력이 거의 비슷하기 때문에 경기를 진행하기가 매우 어려울 것이다. 브라질의 패스만 잘 차단한다면 이 경기에서 승리할 수 있다.

골을 넣었을 때는 화면에 재미있는 화면이 등장한다. 뭔가 새로운 느낌을 받을 것이다

한 경기가 끝날 때마다 세이브할 수 있는데 세이브 화일은 4개까지 있으므로 골고루 세이브를 해놓으면 다음에 다시한번 이 경기를 하고 싶을 때 편리하게 사용할 수 있다.

세이브 화면. 어느 팀과 싸웠는지 표시되어 있다

VS 아르헨티나

아르헨티나는 위에서 설명한대로 게임을 풀어나가자. 이번에는 포메이션을 스위퍼로 하고 올 어택으로 하면 쉽게 승리할 수 있다.

골키퍼의 선방! 몸을 날리면서 볼을 막아내는 골키퍼. 어느 멋진 슛보다 골키퍼의 몸동작이 더 환상적이다

VS 이집트

이집트는 공격력이 약하지만 팀웍이 상당히 좋다. 롱패스보다는 짧은 패스로 문전에서 강슛을 날리는 것이 승리로 가는 길!

위의 상황과 똑같이 전개된 것이 바로 이 사진이다. 골키퍼의 시야를 가리므로 거의 100% 골이 들어간다

VS 벨기에

드디어 대망의 월드컵 결승전이다. 상대는 붉은 악마 벨기에 팀! 독일을 물리치고 한국을 물리친 이 게임의 용병팀이다. 벨기에는 유럽에서도 알아주는 강팀으로 결코 쉽게 이길 수 없는 무서운 팀이다.

각 팀의 전력을 비교 평가해보면 이탈리아가 약간 앞서 있다

이탈리아가 피파 월드컵을 손에 쥔 것을 축하하며 폭죽을 터트리는 것이 피파축구 토너먼트의 엔딩이다

NEW SOFT

공상과학세계

걸리버 보이

PC엔진	현지 발매일	95/5/26	장르	RPG	외국어 수준	일본어 중
	제작사	허드슨	용량	미정	대상 연령	중학생 이 상
	현지 발매가	7,800엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

TV 애니메이션으로 시작해 미디어믹스로 까지 전개된 「걸리버 보이」. 허드슨의 호화 스텝진이 개발한 야심작이 드디어 그 모습을 드러냈다.

허드슨의 총력을 결집하여 제작된 롤플레잉

이 게임은 「천외마경」시리즈의 원작자 히로이씨가 제작총지휘하고 허드슨이라는 PC엔진의 히트 메이커가 총력을 기울여 제작한 RPG이다.

2년여에 걸친 제작 기간과 투입된 스탭진의 수 등 「천외마경」시리즈에 필적할 만한 규모로 제작됐고 참신한 시도도 다수 포함되어 있다.

애니메이션은 수초간 10플레임으로 재생시킬 수 있고 매끄러운 움직임이 주목할 만하다

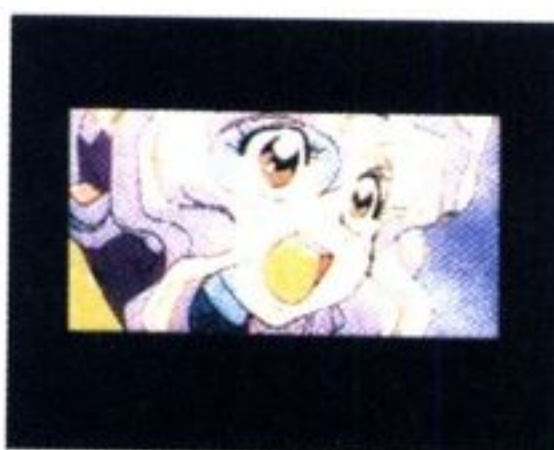
과감하게 도입된 신시스템

「걸리버 보이」에서는 여러가지 새로운 기술이 채택되어 있다.

대표적인 것으로서는 비주얼신에서 사용되고 있는 'Hu비디오'라 불리는 동화 재생 시스템을 들 수 있다.

이는 이 게임을 위해서 특별히 제작한 것으로 PC-FX의 특권인 동화상재생을 슈퍼CD ROM시스템 상에서 실현시킬 수 있다.

또 프로그램 기술뿐 아니라 시스템적인 면에서도 오리지널 요소가 갖춰져 있다.

CD ROM으로의 억세스도 개선되어 있고 상당히 쾌적하다

신기술 Hu비디오의 애니메이션은 이 게임의 압권이다. 다른 게임에서 또 사용될 지도

통상적인 화면을 중시한 그래픽

지금까지의 PC엔진 타이틀에서는 비주얼신 제작에 상당한 노력이 필요했다. 그렇지만 「걸리버 보이」의 경우 Hu비디오를 사용했기 때문에 비주얼신은 단순히 애니메이션의 준비만으로 충분하다.

플레이 중에 접속한 시간이 가장 긴 필드 그래픽의 강화에도 과감히 투자했다.

맵 상에서 작은 캐릭터끼리 전개하는 이벤트도 많이 있다

비주얼을 제작하는 대신에 맵 화면 처리를 강화했다

맵 화면의 묘사는 「천외마경」을 연상시킬 정도의 수준이다

모험 세계를 검증

이 게임의 무대는 공상과학세계라고 불리는 독자적인 세계이다.

예를 들면 이 세계는 평면에서 4마리의 거대한 용이 받치고 있는 곳이다. 그리고 세상의 끝에는 바다가 거대한 폭포가 되어 한없이 밑으로 떨어지고 있었다. 또 밤이 되면 바닷속으로 들어가는 전설의 대륙, 아틀란티스도 중요한 곳으로 등장한다.

이곳이 「걸리버 보이」의 세계관을 상징하는 세상의 끝이다. 바다가 돌연 끝나 버리고 폭포가 되어 밑으로 떨어진다. 아직 지구가 둥글다는 것이 인식되지 않던 시대의 세계관이지만 여기는 공상과학세계이기 때문에 그런 것이 가능해지는 것이다

스토리의 종반까지 이동에는 배를 사용하게 된다

이 게임에 등장하는 캐릭터

무대는 유럽 중심으로 전개되지만 닌자가 등장하며 수인(獸人)과 요정은 파티에 추가되는 캐릭터로서 스토리에서 중요한 역할을 한다.

여기서는 스토리의 초반부의 메인 캐릭터들을 소개한다.

몬스터

게임 중에 등장하는 몬스터는 오리지널성이 강하다. 유럽의 전설의 괴물이 모티브가 된 것도 많이 있다.

가까이 있는 것을 돌로 만들어 버리는 도마뱀 바지리스크. 전설상의 괴물이다

이것은 해적선. 바다가 무대가 된 이상 해적이 이쪽 저쪽에 상당히 많이 있다

문 화

이 세계에서 일반적인 이동수단으로 사용될 수 있는 것이 범선이다. 기계는 전기를 동력원으로 사용하고 모험이 시작되는 베니스 주변에서는 구할 수 없다. 그렇지만 과거로부터 진행되어 온 문명의 유산이 여러가지 발굴되고 있다. 기계와 마법이 당연히 존재하는 과학과 마법이 공유되는 세계이다.

산업혁명 이전의 세계인 듯하다

기계는 발굴되는 것이 대부분

주인공 걸리버

불의를 보면 참지 못하는 다혈질의 주인공. 베니스의 재산가 토스카니가의 상속자이다

미스티

가면 무도회에서 만난 소녀. 수수께끼의 히로인. 노래를 상당히 잘한다

에디슨

자칭 천재발명가인 소년. 이상한 발명만 하고 있다. 걸리버의 친한 친구이다

피비

걸리버를 좋아해 후에 행동을 함께 하게 되는 검은 요정. 아이템을 마법으로 바꾸는 능력이 있다

스미스

토스카니가의 집사. 도저히 얼굴을 봐서는 상상할 수 없지만 예전에는 해적이었다고

켓코

닌자의 기술을 사용하는 암살자. 미스티를 없애려고 하는 청부살인업자

파파 토스카니

걸리버의 아버지. 현재는 베니스의 실력자. 예전에는 모험가로서 세계를 여행했었다

존 실버

7개의 바다를 지배하는 대해적. 스미스의 친구

니치와

켓코를 따르는 여자 닌자. 켓코를 따르는 이유에 대해서는 수수께끼이다

NEW SOFT 신작라인

SFC 쿨 패트롤

2인 동시 플레이도 가능한 액션 게임이 등장했다. 돌아온 고대의 악령들을 상대로 여러가지 무기를 앞세워 싸워 나간다.
또 잡혀 있는 사람들을 구하는 것도 유저의 임무이다.

액션/8,800엔/95년 5월 26일/빅터

SFC 니치부츠 아케이드 클래식

요즘 처럼 비디오 게임이 보급되기 이전에 오락실에서 큰 인기를 모으던 게임들을 한데 모아 슈퍼컴보이로 부활시켰다. 여기에는 「문 크레스터」, 「크레이지 크레이머」, 「프리스키 돔」 등이 수록됐다.

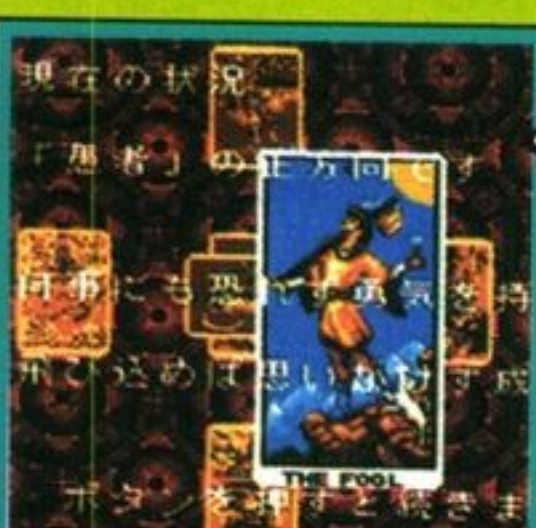
복합장르/5,980엔/95년 5월 26일/일본물산

SFC 슈퍼 나조 뿌요 루루

너무나 유명한 퍼즐 게임 뿌요뿌요가 이번에는 사고형(思考型)퍼즐로 되어 나왔다. 게다가 게임보이용으로도 나왔던 '아루루편'을 보강해서 새로운 '루루편'을 추가했다. 루루가 귀여운 뿌요 캐릭터와 대결한다.

퍼즐/9,200엔/95년 5월 26일/반프레스토

SFC 타로트 미스터리

심리 게임으로 유명한 위저드에서 본격적인 점성술을 주제로 한 「타로트 미스터리」가 발매됐다. 점성술 중에서도 어려운 타로트 점을 가볍게 즐길 수도 있고 점의 종류는 연애운, 학업운, 대인운 등 7종류가 있다.

복합장르/9,800엔/95년 4월 28일/위저드

SFC 스파크 월드

자동차의 세계를 무대로 신출내기 형사인 비트와 바츠가 활약하는 면 클리어형 액션게임. 건전지를 방전시켜 화면 안의 적을 전멸시킨다. 스토리 모드외에 배틀 모드도 있다.

액션/8,500엔/95년 5월 26일/덴즈

SFC 스타게이트

동명 영화의 이상한 세계를 게임으로 충실하게 재현했다. 게임 스토리에 따라 시점이 바뀌는 연출과 만화처럼 움직이는 주인공 캐릭터는 더욱 현실적인 분위기를 자아낸다.

액션/7,800엔/95년 5월 26일/어클레임저팬

SFC 신디케이트

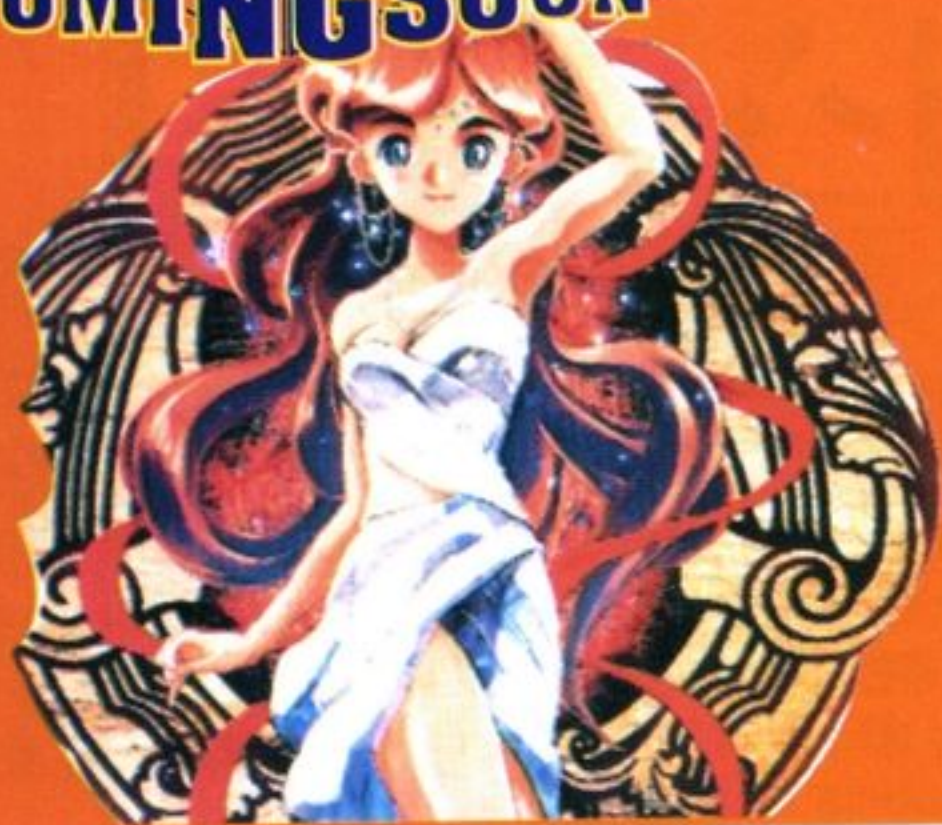
플레이어는 다국적 거대 기업의 마케팅 담당 중역이 되어 전세계로 세력을 확장해 간다. 침략한 지역의 주민들로 부터 세금을 걷어 새로운 무기를 개발하는 등 세력 확장에 총력을 기울인다.

시뮬레이션/9,800엔/95년 5월 19일/EA빅터

SFC 모탈 컴배트Ⅱ 궁극신권

미국 최고의 인기 격투 게임이 슈퍼32X로 파워 업됐다. 사운드, 연출, 영상 등을 더욱 강화하고 특이한 기술도 많이 추가됐다. 스토리 해설 무비도 빼놓지 말고 반드시 볼 것.

액션/9,800엔/95년 5월 19일/어클레임저팬

SPECIAL COMINGSOON

~Legend of Another World~

프린세스 메이커

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	육성 시뮬레이션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	타카라	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미 정	기타		게임 난이도	A B © D E F

한 소녀를 훌륭하게 키운다는 독특한 설정으로 PC 게임계에 육성 시뮬레이션 붐을 일으켰던 「프린세스 메이커」가 95년 겨울 슈퍼컴보이용으로 데뷔한다. 과연 슈퍼컴보이용 「프린세스 메이커」에서도 육성 시뮬레이션의 꽃은 필 것인가!

내 딸 영자의 장래는 과연 어떨까?

PC용 게임으로 상당히 큰 인기를 누렸고 PC엔진으로도 이식됐던 「프린세스 메이커」가 드디어 슈퍼컴보이로 등장한다! PC용과 PS용으로는 3탄이 제작중이지만 SFC용은 3편이 아니라 원조 프린세스 메이커이다.

PC용 게임에서 주인공을 디자인했던 원작자가 완벽하게 디자인을 재현했으며 서브타이틀이 있는 것으로 보아 세계 설정이 독립되어 있는 것으로 보인다. 이외에도 무사 수행에서는 새로운 시스템인 카드 배틀을 도입했다. 「프린세스 메이커」를 플레이해본 적이 있는 사람과 없는 사람에게도 호감이 가는 시스템이다.

정령으로부터 인수받은 여자아이를 유저가 아버지가 되어 훌륭한 여성으로 키워나가는 것이다. 이것이 이 게임의 목적이다. 딸을 키우는 기간은 10세부터 8년간. 그 사이에 아르바이트나 학습, 바캉스나 수확제 등 다양한 체험을 시킨다. 그리고 딸이 한사람의 성숙한 여인으로 성장한 18번째의 생일. 당신의 딸은 어떤 길을 선택했을까? 화가? 전사? 아니면… 수많은 엔딩이 당신을 기다리고 있다.

프린세스 메이커

▼아카이 타카미씨의 눈밑에 점이 매력 포인트 일러스트.

▲아르바이트를 하면 딸의 스테이터스 수치가 변한다. 일을 하면 돈도 벌어들인다

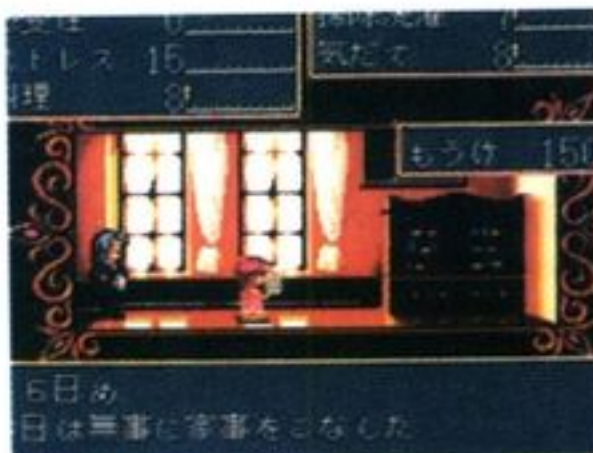
▶그리고…
전작과는 다른 독특한 매력을 가지고 있다

프린세스 메이커(PC용)

◀기념비적인 제 1편 국내에서도 많은 PC유저들이 아버지로 활약했었다

프린세스 메이커 2(PC용)

◀2번째 작품은 집사가 등장한다. 음으로 양으로 딸을 보살피는 역할로 활동한다

◀이 소녀가 평범한 인상의 소녀 딸이다!! 슈퍼컴보이용의 숙녀로 성장시켜보자

미스틱 아크

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/7/14	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	미정	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	11,800엔	기타		게임 난이도	A B Ⓒ D E F

자신의 세계를 찾기 위해 7개의 세계를 돌아다니며 아크를 찾아헤매는 주인공. 아름다운 그래픽과 독특한 시스템으로 올 여름을 강타할 에닉스의 야심 「미스틱 아크」! 자신의 두뇌를 총동원하여 수수께끼를 하나하나 풀어가며 더위를 잊어보자.

「미스틱 아크」의 오프닝 공개!

평화롭기 그지없던 세상에서 사람들은 하나둘씩 휘규어(인형)로 변해간다. 주인공도 그 중 한명인데 여신의 목소리를 듣고 자신의 힘으로 휘규어에서 살아 있는 몸으로 되돌아 온다. 그리고 자신의 세계로 돌아가는 문을 찾기 위해 미지의 세계로 모험을 떠난다.

평화로운 세상

세상의 많은 사람들이 평화롭게 살아가고 있다

이 물체는?

갑자기 나타난 판자처럼 생긴 물체. 과연 그 정체는?

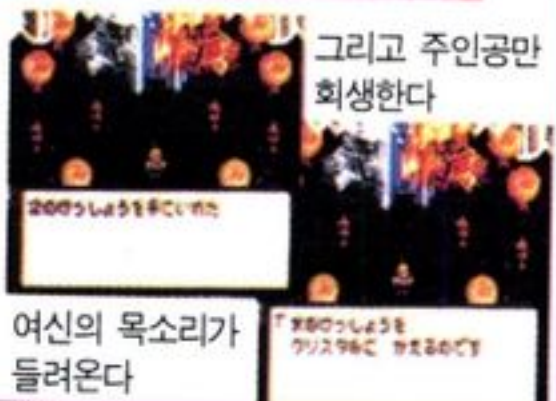
휘규어로!

판자가 사람과 접촉하면 혼을 빼앗아가며 휘규어로 만들어 버린다

차례차례로 휘규어로 변해가는 사람들

많은 사람들이 평화롭게 살아가고 있는 세상에 갑자기 판자 같은 이상한 물체가 나타나 사람들을 휘규어로 만들어 버린다. 그리고 휘규어는 어딘지 모를 신전으로 옮겨진다. 도대체 무슨 일이 일어난 것일까?

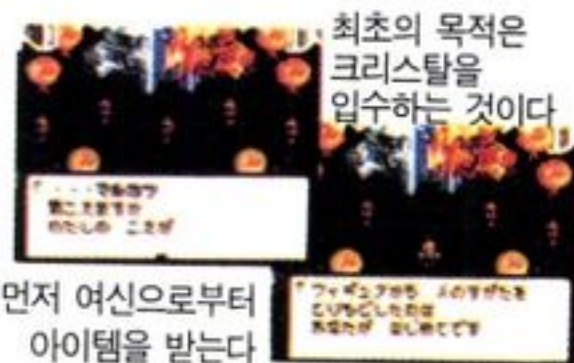
여신의 목소리를 듣고 주인공만이 회생한다

주인공도 다른 사람들과 마찬가지로 휘규어로 되버린다. 그러나 어디에선가 들려온 여신의 목소리를 듣고 주인공은 회생하게 된다.

여신의 목소리가 들려온다

그리고 주인공만 회생한다

먼저 크리스탈을 입수한다

회생한 주인공은 여신으로부터 「물의 결정」을 받는다. 그리고 최초의 목적으로 크리스탈을 입수하라는 계시를 받는다.

먼저 여신으로부터 아이템을 받는다

최초의 목적은 크리스탈을 입수하는 것이다

줌 업 윈도우로 수수께끼를 풀어라!

이 게임의 특징 중에 하나인 줌 업 윈도우는 물체를 조사하면 화면이 줌 업되어 보다 자세히 살펴볼 수 있다. 이 시스템에 의해 「미스틱 아크」는 지금까지의 RPG보다도 게임 진행이 훨씬 재미있어졌다. 그럼 일부분을 소개하겠다.

과일세계에 있는 큰나무

큰나무에는 커다란 까마귀가 둥지를 만들고 있다. 이것저것 가지고 와서 둥지 안에 집어넣고 있다

木の上に 大きな とりのすがある

둥지를 본다
둥지의 모습을 계속 보고 있으면 뭔가 새로운 발견을 할 수 있을 것같은 느낌이 들지만 아무 일도 일어나지 않는다

나무와 이야기한다
정보 수집을 위해 나무와 이야기한다. 커다란 까마귀에 대한 정보 를 입수할 수 있다. 새끼 까마귀와 관계가 있는 듯하다

나무에 오른다.
나무에 올라가 본다. 둥지에서 어떤 아이템을 얻을 수 있을 것같은 데 까마귀가 방해한다

나무를 흔들어 본다.
벌레라도 떨어질 줄 알았는데 「새끼 까마귀의 심장」이 대신 떨어진다

풍차에 있는 오르골

오르골을 작동시키기 위해선 태엽을 감아야 한다

유감스럽지만 태엽을 감을 수 없다

입수한 「빛의 아크」를 이용해 본다. 그러면…

「빛의 아크」를 사용한 다음 다시 한번 태엽을 감아보면 이번에는 오르골이 작동한다. 결국 이곳에서는 「빛의 아크」를 사용해야 한다

편리한 전투 시스템

캐릭터에 따라 다양한 특기가 존재하는데 그 중에는 적 전체에 공격을 할 수 있는 것도 있어 매우 편리하다. 이것은 마법과는 달리 MP를 소비하지 않기 때문에 얼마든지 사용할 수 있다. 또 파티의 행동 순서를 자유롭게 바꿀 수 있는 것도 큰 특징이다. 적의 반격을 고려해서 순서를 정하면 데미지를 최소한으로 줄일 수 있다.

특기

특기는 레벨 업과 함께 익혀간다. 공격력을 높히거나 분신에 의한 2회 공격 등 효과는 다양하다. 적에 따라 적절히 사용하자

화살표를 좌우로 움직이는 것으로 행동시킬 캐릭터를 선택할 수 있다. 적이 하나라면 방어력이 낮은 캐릭터는 뒤에 두는 것이 좋다

전투의 2대 요소

오토 배틀과 박력만점의 몬스터들

전투시에는 휘규어 둘을 포함해서 최고 3사람까지 파티 배틀을 즐길 수 있다. 이때 커멘드 입력을 쉽게 하기 위해 오토 배틀 시스템을 도입했다.

「행동 패턴」과 「공격 목표」로 최우선 순위를 설정 가능하기 때문에 자세한 부분까지 행동을 프로그램할 수 있다. 꼭 사용하고 싶은 마법이 있을 때는 보통 커멘드를 입력한다.

화려하다…

공격 주문의 하나인 「프라즈마 필드」. 이처럼 공격 장면의 연출도 화려하다

오토 행동 프로그램

포인트

アクション 1 2 3 4 5 6

ターゲット 1 2 3 4 5 6

하트마크는 회복 마법, 회복 아이템 사용을 나타낸다.

전체 공격 마법 또는 특기를 나타낸다. 숫자는 행동순위이다

회복하는 적을 노린다. 숫자는 우선 순위이다

방어가 약한 적을 노린다

7개의 아크를 대공개!

스토리 전개상 상당히 중요한 역할을 하는 아크. 휘규어에 기생시켜서 동료로서 함께 싸우거나 다른 세계로 가는 문의 열쇠로써 사용하기도 하고 아이템에 기생시켜 사용하는 등 지금까지 많은 역할이 밝혀졌는데 이번에는 드디어 7개의 아크의 독특한 모습과 능력을 공개해 보겠다.

불의 아크

타오르는 불꽃의 요정. 무기나 방어구에 기생시키면 불의 힘을 유감없이 발휘한다. 사용할 기회가 자주 있을 듯하다

화이터 휘규어에 기생하는 능력을 가졌다

나무의 아크

온유한 성품으로 지혜를 가진 아크와 필적할 정도로 많은 지식을 가지고 있다. 화이터 휘규어의 MP를 회복시켜 준다

물의 아크

커다란 눈과 긴 머리가 매력 포인트인 요정. 방어구에 기생하기를 좋아한다. 회복 및 방어 전문 요정이라고 할 수 있다

힘의 아크

건장한 상반신을 가진 요정. 지혜의 아크와 마찬가지로 화이터 휘규어를 동료로 만들어주는 능력이 있다

무거운 도끼에 기생시켰을 때 특히 그 힘을 발휘한다

어둠의 아크

정체불명. 선한지 악한지 무엇을 위해 존재하는지 온통 수수께끼에 싸인 요정이다. 나쁜 요정이라고는 하기 어렵지만…

지혜의 아크

동서고금의 모든 지식을 섭렵한 요정. 화이터 휘규어에 기생하면서 동료로 만들어 주는 능력을 가졌다. 또 방패에 기생시켜도 좋다

빛의 요정

움직임이 빠르고 밝은 장소를 좋아한다. 지기 싫어하는 성격이 강하기 때문에 무기에 기생하기를 좋아한다

불의 아크와 마찬가지로 무기에 기생시키면 좋다

SPECIAL COMINGSOON

떠돌이 시렌

슈퍼컴보이	현지 발매일	미 정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	춘소프트	용량	미정	대상 연령	중학생 이 상
	현지 발매가	미 정	기타		게임 난이도	A B © D E F

플레이할 때마다 던전 맵이 변하는 RPG「떠돌이 시렌」이 서서히 우리곁으로 다가오고 있다. 지금까지 밝혀진 모험의 무대 '금단의 계곡'과 새로운 몬스터의 성장 시스템의 정보를 대방출한다!

시렌이 모험할 세계가 밝혀졌다!!

던전이라는 폐쇄적인 공간이 모험의 무대였던 전작과는 달리 이번에는 산이나 숲 등 열린 공간에서 모험을 펼친다.

무대가 되는 깊은 계곡으로 둘러싸인 장소에는 계곡이나 대지 등 광활한 세계가 펼쳐져 있다. 곳곳에 산재해 있는 마을들은 전작에 비해 훨씬 다양하게 준비됐고 그 마을에서가 아니면 입수할 수 없는 아이템도 등장한다.

게임의 목적은 테이블 마운틴 정상에 있는 태양의 대지의 수수께끼를 푸는 것이다. 이곳이 과연 장소인지는 아무도 모른다. 이 수수께끼는 모험을 하는 동안 서서히 밝혀진다. 아무튼 전작보다 훨씬 장대한 모험이 예상된다.

태양의 대지에 감춰진 비밀을 밝혀라! 아무도 발을 들여놓은 적이 없는 태양의 대지. 이곳에는 도대체 어떤 수수께끼가? 음, 가슴이 두근거린다

전작에는 없었던 곳인데 전작보다 훨씬 장대한 스케일의 모험을 즐길 수 있을 듯하다

여기가 시렌이 모험해야 할 금단의 계곡 전경이다

6. 태양의 대지
5. 테이블 마운틴
3. 산정마을
4. 기암계곡
2. 대나무 마을
1. 계곡마을

여행의 출발점인 계곡 마을

시렌의 모험이 시작되는 곳은 계곡 마을이다. 이곳에는 여관이나 술집 등 많은 가게가 있고 태양의 대지를 찾아가기 위한 나그네들이 쉬어가는 장소이다. 왜냐하면 이곳은 모험이 시작되는 장소이자 모험으로 기력을 다 써버린 나그네들이 돌아오는 장소이기 때문이다. 그래서 마을에는 나그네를 상대로 하는 가게들이 많이 존재한다. 그러나 가게라고는 하지만 돈을 받고 파는 것이 아니라 식료품이나 정보를 무료로 제공해 주는 대신에 여행의 피로로 돌아온 나그네들로부터 소지품이나 돈을 마을의 자금으로 사용하기 위해 우려내는 시스템으로 구성되어 있다. 전작과 마찬가지로 마을로 돌아오면 돈과 소지품이 몽땅 없어져버려 처음부터 다시 모험을 시작하게 된다.

술 집

피로에 지친 나그네들이 쉬어 가는 곳이다. 이곳에는 다양한 정보가 오가는 곳이기 때문에 체크가 필요하다. 이

곳 주인에게 말을 걸면 이름을 물어본다. 여기에 대답하는가 않는가에 따라 이후의 전개가 달라진다. 게임 도중 이런 장면이 다수 등장하기 때문에 항상 자신의 행동에 신중을 기하도록 하자.

술집 주인이 이름을 물어온다. 대답을 할 것인가? 말 것인가?

여 관

백발의 노파가 경영하는 여관이다. 그 할머니는 오랫동안 상처를 입은 나그네들을 돌봐왔다. 할머니의 쌀쌀맞은 듯한 말투는 손자와 같은 나그네들이 더 이상 상처를 입는 모습을 보고 싶지 않은 내면의 따뜻한 마음을 감추기 위해서 일지도 모른다. 이 따뜻한 할머니의 마음씨 덕분에 여관에는 항상 나그네들로 북적거린다. 이곳도 중요한 정보수집 장소라고 말할 수 있다.

여관 앞에서 정보를 입수할 수 있다

마을의 나그네는 친구가 된다?

게임중에는 시렌 이외의 나그네들이 다수 등장한다. 그들은 정보를 제공해주는 등 시렌의 모험을 도와준다. 어쩌면 그들이 동료가 되어줄지도 모른다.

이 녀석은 조금 불량스러워 보인다. 동료를 배반하고 자기만 살려고 혼자 도망칠 타입이다

상당히 잔머리를 굴릴 타입의 캐릭터. 다양한 정보를 가지고 있을지도?

건장한 체구(?)의 나그네이다. 강한 힘으로 적을 쓰러뜨린다. 동료가 된다면 상당히 의지가 될 듯한데…

전투 시스템도 파워 업했다!!

전작에 비해 전투 시스템의 변화도 두드러진다. 등장하는 몬스터는 모두 레벨 업되고 강해졌을 뿐만 아니라 외견상으로도 많은 변화가 있다. 몬스터는 레벨 업으로 몸의 색이 변하거나 모습이 완전히 바뀐다. 바로 몬스터를 없애버리지 말고 일부러 죽지 않도록 싸워 몬스터가 어떤 식으로 변화하는가를 보는 것도 재미있을 듯하다.

또 이번에는 적 몬스터를 쓰러뜨리면 상대의 무기를 가질 수 있는 경우도 있다. 마도사를 쓰러뜨려 마법 지팡이를 빼앗아 신의 아이템으로 사용할 수 있다. 강한 몬스터일 수록 강력한 아이템을 가지고 있기 때문에 한층 더 전투 의욕이 솟아오른다.

나약한 적도 레벨 업으로 강력해진다 처음에는 귀여운 모습의 적이지만 점점 성장해서 강적으로 변한다. 마음을 단단히 먹고 싸우지 않으면 후회할걸?

몸 색깔이 변하는 기분 나쁜 마도사, 해골 마도사

복수의 마법을 사용할 수 있고 '해골마도사의 지팡이'를 가지고 있는 이 몬스터는 레벨 업하면 서서히 몸 색깔이 변화한다.

해골 마도사

몸의형태가 변화하는 코믹컬 캐릭터, 아저씨 전차

제 1단계

「아기」

태어난 지 얼마되지 않았을 때는 이렇게 작은 모습이다. 움직이는 속도는 시렌과 같고 그다지 강하지 않다. 간단히 쓰러뜨릴 수 있다

제 2단계

「어린이」

재빠른 움직임으로 시렌을 어지럽게 만든다. 떨어져 있을 때는 활로 공격해 온다. 보는 바와 같이 상당히 강한 적으로 성장했다

제3단계

「아저씨 전차」

성장의 최종 단계가 이 모습. 움직임은 둔하지만 가지고 있는 대포가 엄청 강력하다. 이 녀석의 공격을 받으면 큰 데미지를 입는다

기본 시스템과 마술의 비밀을 공개

테일환타지아

슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일미정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	남코	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	가격미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

RPG를 플레이하는데 가장 기본적인 것이 「필드」에 관련된 시스템 등이다. 이것을 모르면 RPG의 전체상황을 파악하기 어렵다. 그러므로 우선은 필드 부분의 모양과 그곳에서의 행동 등을 검증해 가도록 해야 한다.

2개의 필드를 지나 이야기는 진행

필드 구성은 종래의 RPG와 같다. 거리와 던전 등의 서브필드와 그것들을 연결하는 메인필드로 나뉘어진다. 이야기는 이 위에서 일어나는 전투와 이벤트를 지나 진행한다. 또한 메인필드 상을 걷고 있을 때에는 월드맵의 일부분을 화면우측 끝에 표시시켜 현재 지표를 확인할 수 있다.

메인필드

경사 시점형의 필드로 화면 끝에 월드맵 표시가 가능하다

서브필드

던전 안과 거리 등은 모두 이 서브필드에 해당한다

전투는 언카운트 방식. 각 필드상을 걸어보면...

갑자기 전투가 시작되는 방식이다

메뉴를 불러내는 방법

필드상을 걷고 있을 때는 X버튼으로 메뉴를 불러낼 수 있다. 메뉴를 불러낼 수 있는 커멘드는 8종류이다. 각각을 선택하면 새로운 윈도우가 펼쳐지고 아이템과 기술의 사용, 대열설정을 할 수 있다. 또 메뉴 화면 하단에는 플레이 타임과 소지금 등의 데이터가 표시되는 친절한 설계가 설치되어 있다.

버튼으로 화면을 불러내고 화면상단의 커멘드를 실행한다

클래스의 「특기」 화면에서는 필살기를 선택할 수 있다. 커멘드를 실행한다

세이브 가능한 장소

메인필드상에서는 언제라도 세이브가 가능하다. 서브필드상에서는 기억진(세이브포인트)만으로는 세이브할 수 없다. 또한 플레이 데이터는 3개까지 보존할 수 있다.

이 육망성이 세이브 포인트

사용 가능한 마법은 3종류로 나뉜다

전투중에 클래스 이외의 파티 캐릭터는 자동으로 전투한다. 그 캐릭터들이 가지고 있는 기술 등을 플레이어가 사용하고 싶을 때는 X버튼으로 커멘드를 불러내어 사용한다. 여기까지는 이전에 소개한 대로지만 이번엔 사용할 수 있는 기술이 3종류의 계통으로 나뉘어지는 것이 판명되었다. 그래서 이곳에서는 「술법」의 비밀 등에 대해 설명한다.

플레이어가 의도적으로 사용하는 경우는 이 커멘드를 불러낸다

단, 적의 공격을 받고 있을 때는 기술을 사용할 수 없게 된다

기술 사용시 실패하면 이런 표시가 나타낸다

술법은 3종류로 나뉘어져 각각 사용시에는 TP를 소비해 간다

법술 이외는 이벤트로 익히자!

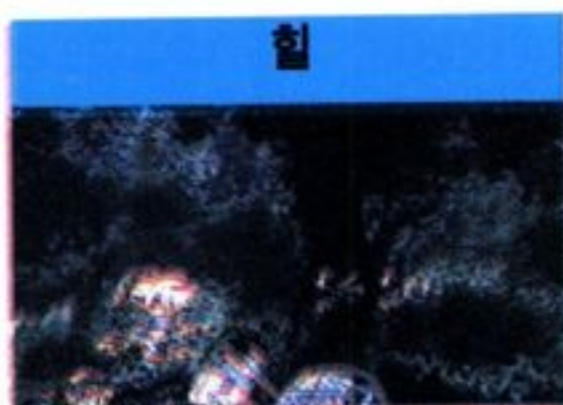
플레이 중에 사용할 수 있는 기술은 술법, 마술, 소환술의 3개로 나뉘어진다. 이 중에서 법술은 법술사라 불리는 캐릭터를 동료로 하면 사용할 수 있다. 그러나 다른 2개의 기술은 특정 캐릭터를 추가시킨 뒤에 각자에 동반되는 이벤트를 클리어하지 않으면 사용할 수 없다.

〈법 술〉

법술사라 불리는 직업의 캐릭터만이 사용 가능한 술법. 주로 HP, TP의 회복과 독의 치료의 치료계 기술이 여기에 해당된다. 또 적의 HP를 줄이거나 하는 반회복술도 해당한다. 또한 파티 전체의 스피드를 올리거나 하는 공격 보조계통술도 포함되는 듯하다.

법술사는 레벨 업하면서 새로운 법술을 익혀갈 수 있다.

기본적으로 HP의 회복 및 감소에 관한 기술이 법술이다

힐

육망성이 캐릭터 1인의 신체를 감싸진다. HP를 회복시키는 기술이다

산성비를 내리게 하고 적의 HP를 줄이는 법술 등도 있다

〈마술〉

이야기의 무대가 되는 유클리드 대륙에 사는 엘프가 사용할 수 있는 술법. 엘프 이외에는 인간과 엘프의 혼혈아인 하프 엘프밖에 사용할 수 없다. 바꿔말하면 인간 캐릭터는 절대로 사용할 수 없다는 것이다. 주로 공격계의 기술이 해당된다. 레벨 업으로 익혀가는 것이 아니고 특정의 이벤트 클리어후에 입수한 마술서를 읽어서 익힌다.

마술을 익히려면 이벤트 클리어후 마술서를 입수할 필요가..

아이스 토네이드

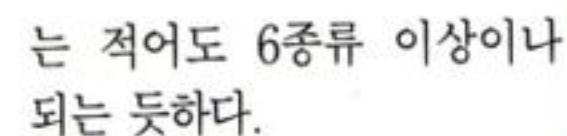
얼음덩이로 적을 감싸고 데미지를 주는 공격계의 마술

현재 판명된 상태로 보아 주로 공격계의 기술이 해당될 것이다

〈소환술〉

「정령의 반지」라 불리는 아이템을 사용해 정령과 계약하면서 익히는 술법. 계약을 위해서는 반지를 입수한 후 특정의 이벤트를 클리어하지 않으면 안된다. 습득한 후는 계약한 정령을 소환하여 적을 공격하거나 할 수 있다. 또한 계약할 수 있는 정령의 종류는 적어도 6종류 이상이나 되는 듯하다.

계약에 필요한 「반지」도 이벤트로 입수하게 된다

실프

바람의 정령을 소환하여 적을 덮치게 하는 술법. 비교적 강력하다

화염의 정령 등 6종류의 정령과 계약 가능!?

최초 공개!! 신 캐릭터와 특기

이야기를 진행해 가면서 등장하는 캐릭터는 거의 전원이며 몇개의 특기가 설정되어 있다. 특기란 클래스의 필살기를 말하는 것은 아니다. 특기는 각각 캐릭터가 가지고 있는 기술과 법술을 말하고 클래스의 필살기만이 특기라고 할 수는 없다.

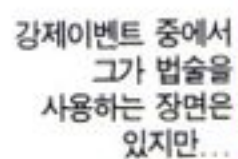
모리슨의 특기

〈법술〉

이번에 처음 공개된 모리슨은 법술사. 당연하지만 그의 특기는 법술이다. 그러나 현시점에서는 그가 이야기의 어느 부분에서 파티에 참가하는가는 불명. 그 때문에 어떤 법술을 구사하는가는 밝혀지지 않았다.

이야기의 초반에서 클래스와 민트를 도와주게 되는 존재이다

더구나 그는 클래스의 아버지, 미겔과 친구사이였다

강제이벤트 중에서 그가 법술을 사용하는 장면은 있지만…

클래스의 특기

〈소환술〉

이번 처음 공개된 또다른 캐릭터가 클래스. 특기는 소환술이다. 그는 동료로한 후 여러 이벤트를 클리어하면 기술이 늘어간다. 특히 동료로 한 뒤에 익히는 모르와 이프리트는 최강을 자랑한다.

이야기 중반에서 만나는 그는 소환술 연구를 하고 있는 학자이다

적에게 부딪혀 폭발을 일으키고 큰 데미지를 준다

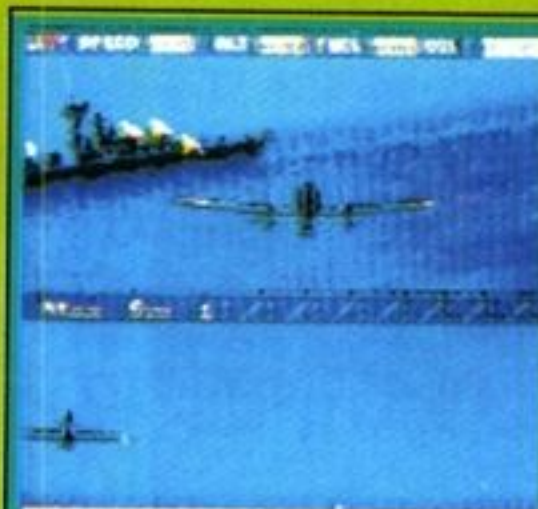
SPECIAL COMING SOON 신작라인

프라임 골 3

남코의 히트작인 「프라임 골」이 전작보다 한단계 파워 업해서 돌아왔다. 최신 데이터와 새로운 플레이 모드, 그리고 신기술의 추가로 보다 신나는 게임을 즐길 수 있다. 선수들도 보다 리얼하게 재현되어 게임의 사실성을 높여준다. 올 여름을 축구열풍으로 몰아넣을 초강력 축구 게임!

남코 / 95년 8월 14일 / 9,800엔 / 16M / 스포츠

캐리어 에이스

제 2차 세계대전 당시의 공중전에 주안점을 둔 시뮬레이션 게임. 플레이어는 전투기를 자유자재로 조종하는 에이스 파일로트가 되어 자신만의 기술과 작전으로 침공해 오는 전투기나 항공모함을 격파하는 것이다. 3단계의 난이도에서 선택할 수 있는 컴퓨터 대전과 2인 대전도 할 수 있다.

유미디어 / 95년 7월 예정 / 12,800엔 / 용량미정 / 시뮬레이션

슈퍼 굿순 오요요

지하 미로에 갇혀버린 「굿순」과 「오요요」를 구출하는 것이 이 게임의 목적이다. 굿순들을 직접 조작할 수는 없고 블럭을 이동시켜 적 캐릭터 등의 장애물들로부터 굿순을 보호하면서 출구로 인도한다. 모두 40가지가 넘는 스테이지가 등장한다.

반프레스토 / 95년 8월 예정 / 9,980엔 / 12M / 액션 퍼즐

앨리스의 페인트 어드벤처

디즈니의 만화 영화로도 유명한 루이즈 캐롤의 원작소설 「이상한 나라의 앨리스」를 소재로 만든 어드벤처 게임. 의심나는 부분을 클릭하면서 만화영화의 스토리에 따라 게임을 진행해 나간다. 3종류의 미니 게임과 그림을 그릴 수 있는 기능도 제공된다.

에폭사 / 95년 9월 예정 / 가격 미정 / 용량 미정 / 어드벤처

도널드 덕의 마법모자

사랑하는 데이지에게 선물하기 위해 도널드 덕이 대활약을 한다. 아르바이트를 하거나 마법의 나라를 모험하면서 마법의 모자를 손에 넣어야 한다. 코믹한 액션이 가득하고 액션 게임에 익숙치 못한 유저들을 위해 연습 스테이지도 준비되어 있다.

에폭사 / 95년 8월 예정 / 가격 미정 / 용량 미정 / 액션

갤러그&갤럭시안

지금으로부터 십여년 전 오락실에 슈팅 게임의 열풍을 몰고 온 「갤러그」와 「갤럭시안」이 하나의 팩으로 합쳐 다시 등장한다! 기본적인 시스템은 거의 동일하고 갤러그의 가장 큰 특징 중에 하나인 '듀얼 파이터' 기능도 그대로 재현했다. 옛 추억을 생각하며 다시 한번 갤러그의 세계로 빠져보는 것이 어떨지……

남코 / 95년 7월 14일 / 3,800엔 / 용량 미정 / 슈팅

로도스도 전기

소설과 애니메이션으로 큰 인기를 모았고 패밀리를 비롯한 각 기종으로 게임화됐던 「로도스섬 전기」가 드디어 슈퍼컴보이용으로 등장한다. 단순히 기존 소프트의 이식이 아니라 전투에 새로운 시스템을 채택하는 등 오리지널성에 많은 역점을 두어 제작한다. 스토리는 회색마녀 카라를 판 일행이 무찌르는 소설 1권의 내용을 다룰 예정이다.

카도가와 서점 / 발매일 미정 / 가격 미정 / 용량 미정 / 롤플레잉

악마성 드라큘라XX

컴보이용의 주인공 시몬 벨몬드가 활약했던 시대로부터 수백년 후, 악의 마왕 드라큘라가 또다시 부활해 벨몬드의 피를 이어받은 청년 리히터에게 복수의 신념을 불태운다! 이번 「드라큘라」는 PC엔진용으로 상당한 인기를 모았던 「X」를 중심으로 제작됐다. 통쾌한 액션과 다양한 스테이지. 그리고 멀티 엔딩 등 시스템 면에서 대대적인 개혁을 단행했다.

코나미 / 95년 7월 21일 / 9,800엔 / 16M / 액션

블랙손

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/7월 예정	장르	액션	외국어 수준	일본어 하
	제작사	켐코	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,400엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

단순무식한 액션 게임에 지쳐버린 액션 게이머들에게 단비와 같은 정보! 고도의 두뇌 플레이 게임 「블랙손」이 등장했다! 우리말로 풀이하면 '검은 가시'라는 뜻인데 왠지 야한 게임 제목같지만 게임 내용은 '진지' 그 자체이다.

프롤로그

암흑 세계에서 눈을 뜬 주인공 카일. 깨진 기억의 파편들을 하나하나 회상해 가면 20년전 아버지가 했던 말이 마치 어제 일처럼 떠오른다.

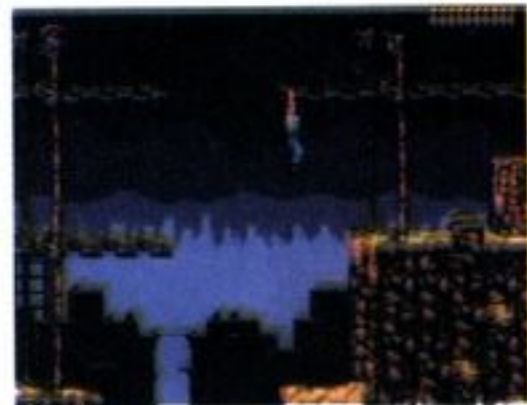
"빛나는 돌을 찾아라! 그것을 지구인과 너의 목숨을 지키는데 사용해라. 만약 사락의 손에 넘어가는 날이면 지구는 끝장이다. 그리고 토웰로 돌아와서 너에게 주어진 길을 걸어가라."

세계의 종말을 예고하는 듯한 데모 장면

마치 바둑을 두듯이 생각하는 액션 게임

총을 쏘면서 스테이지를 클리어한다는 일반적인 액션 게임의 개념을 완벽하게 탈피한 「블랙손」이 게임의 재미있는 점은 수많은 함정과 트랩을 통과하는데 있다. 클리어하기 위해서는 사람들로부터 이야기를 듣거나, 아이템을 사용하거나, 여러가지 액션을 펼치는 등 계속해서 시행착오를 겪어야 한다. 오히려 어드벤처 게임이라고 해도 과언이 아니다.

또한 벽방향으로 서서 적의 공격을 피하는 등 특수한 조작법을 사용하기 때문에 연습 모드를 통해 생존 능력을 길러야 한다.

아이템 사용이 포인트!
특정 아이템을 사용해야 하는 장소에 다음 스테이지로 넘어갈 수 있는 중요한 열쇠가 숨겨져 있다

마치 클리프 행어를 연상케 한다

다리가 없는 곳은 무작정 점프하라! 그러나 높은 곳에서 떨어지면 라이프수에 관계없이 즉사하고 만다

주인공 카일의 액션을 파악하라!

쏘고숨는다

달리기

사실감 넘치는 총격전

기어오르기

건너뛰기

구르기

매달리기

아이템 사용이 중요하다!

복잡한 지형을 통과하거나 강력한 적을 물리치기 위해 반드시 필요한 것이 각종 아이템이다. 아이템은 적을 물리쳐서 얻거나 사람들을 도와주면 보답으로 주기도 한다.

호버 폭탄

회복 약품

불폭탄

이 열쇠를 꽂으면 레이저형 다리가 뻗어나간다

COMING SOON

성수마전 비스트&블레이드

슈퍼컴보이	현지 발매일	95년 8월 예정	장르	시뮬 · RPG	외국어 수준	일본어 중
	제작사	BPS	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	가격미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

8월 발매를 향해 막바지 개발에 박차를 가하고 있는 슈퍼컴보이용「비스트 & 블레이드」. 이번호에선 스토리 부분은 제쳐두고 시스템에 대한 철저한 이해를 돕고자 한다.

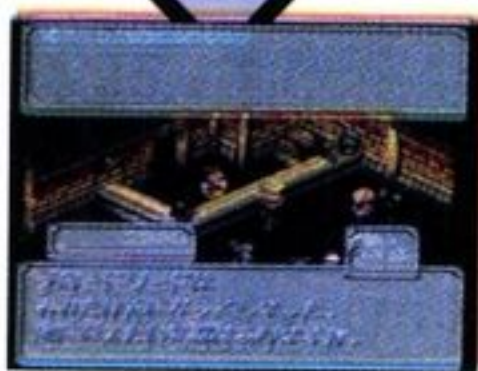
숨겨진 게임 시스템의 진실을 알자

상태 화면의 비밀을 벗긴다!!

「비스트 & 블레이드」의 상태 화면을 유심히 파악해 보면 '포메이션', '푸드', '칼로리' 등의 새로운 항목이 눈에 띈다. 바로 이들 항목이 이 게임을 100배로 재미있게 해 주는 최신 시스템이다.

아직 개발 단계이기 때문에 수치 등이 엉망이지만 항목별로 하나하나 짚어가면 꽤 여러가지 정보가 숨겨져 있다

상태 화면에서는 능력치와 장비 이외에도 아이템과 포메이션 등의 정보를 볼 수 있다

장비

무기를 대장간에서 연마하면 레벨 업할 수 있다

사용하고 있는 무기 이외에도 3종류의 방어 도구를 장비할 수 있다. 또한 무기 하나하나마다 각각의 레벨이 존재한다.

아이템

도구 상점뿐만 아니라 교회에서도 아이템을 구입할 수 있다

상점에서 구입하는 아이템뿐만 아니라 모험 중에 입수할 수 있는 아이템도 많다.

포메이션

일행 구성에 따른 대형 선택도 필요하다

전투가 시작됐을 때 비스트와 NPC의 위치를 결정하는 포메이션은 8종류 중에서 하나를 선택해 둘 수 있다.

칼로리

음식을 살 때도 칼로리가 표시된다

상태 화면에는 '푸드(FOOD)'라는 항목이 있어 칼로리수를 표시한다. 음식의 영양가를 표시하는 수치인데 어디에 쓰는 걸까…

2명의 성수왕이 만나면 실행 가능한
『랑데뷰커멘드』를 벗긴다!

이 게임에는 하나의 필드. 위에 개별적으로 행동하는 11명의 성수왕이 등장한다. 그리고 각 성수왕 밑에 비스트와 NPC가 따라다닌다.

드디어 그 실체를 드러낸 '랑데뷰' 커멘드는 성수왕들이 자신의 부하인 비스트와 NPC를 자유자재로 교환할 수 있는 시스템이다. 물론 가지고 있는 아이템도 교환 가능하다.

2명의 성수왕이 근접한 경우에만 랑데뷰를 선택할 수 있다

랑데뷰를 실행할때의 화면. 2명의 성수왕과 그의 동료들이 마주보는 대형으로 늘어서 있다

화면의 왼쪽 위를 보라. 보통은 조작 중인 캐릭터가 표시되는 구체 속에 2명의 성수왕이 동시에 등장한다

1 비스트와 NPC를 교환할 수 있다

성수왕과 함께 행동하는 비스트와 NPC를 다른 성수왕의 밑에 있는 그것들과 교환할 수 있다. 또 동료가 없는 성수왕에게도 비스트와 NPC를 넘겨줄 수 있다.

교환하는 캐릭터의 능력치는 화면 아래에 표시된다

2 아이템도 교환할 수 있다

각각의 일행이 가지고 있는 아이템을 교환할 수 있다. 이것을 잘 사용하면 발견한 강력 아이템을 한 성수왕 밑에 집중시킬 수 있다.

아직 아이템이 없는 일행에게 아이템을 넘겨줄 수도 있다

이킹의 큰언니

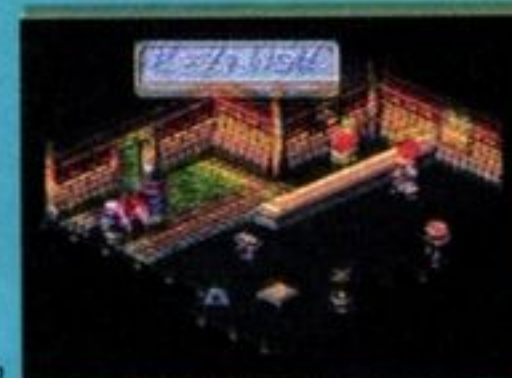
이것이 비스트&블레이드의 마을지도이닷!!

첫공개!!

맵 화면에서 마을로 들어가면 그 마을의 광경이 위에서 내려다 보듯이 펼쳐진다. 실제로 마을 안으로 이동할 때는 가고싶은 장소를 메뉴에서 선택해야 한다.

또 마을 전체지도와 함께 교회와 비스트 시장 등 새로운 건물도 모습을 드러냈다. 물론 필드상의 각 마을에 존재하는 건물들은 각기 다른 것들이다.

술집과 투기장 등의 건물들이 가지런히 배치되어 있다

교회에선 신부가 기도를 드리고 있다. 무슨 의미가 있는 걸까...

비스트 시장이란 뭘까? 혹시 비스트를 판다는 의미?

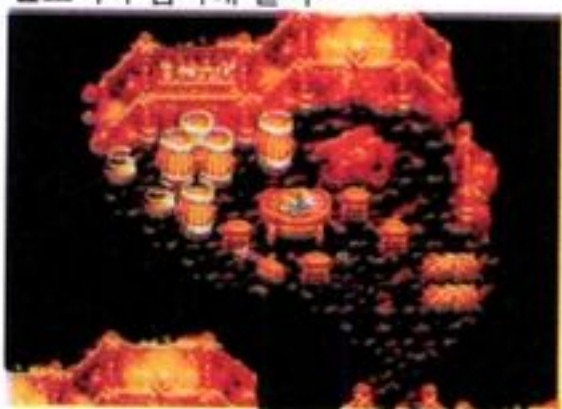
드래곤즈 해븐

슈퍼컴보이	현지 발매일	발매일 미정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	데이타이스트	용량	미정	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	가격미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

이번호에서는 「드래곤즈 해븐」의 일러스트와 금방 입수한 따끈따끈한 정보들을 대량으로 공개하겠다. 또한 몬스터 캐릭터들도 많이 끌고 나왔으니까 맘껏 구경하시게나. ㅇㅇㅇ… 그나저나 빨리 플레이하고픈 마음뿐이로세…

던전이 던진 한마디 "들어오기만 해봐라!"

롤플레잉에서의 모험이라고 한다면 역시 던전으로 들어가는 일이다. 「드래곤즈 해븐」에서도 동굴을 비롯한 여러가지 던전에 발을 들여놓을 기회가 많다. 여느 게임과 마찬가지로 안에는 난폭한 몬스터들과 함정들이 주인공 일행을 기다리고 있다.

해골이 널려 있는 동굴 내부. 어디서 몬스터가 습격해 올지…

아니 웬 테이블이… 주변에 있는 통속에는 뭐가 들어 있을까…

스코트

실비아

건강한 15살짜리 소년. 훌륭한 전사가 되기 위해 모험을 나선 「스코트」와 그가 반할 정도의 매력을 지닌 마법전사 「실비아」.

옛날 옛적에 스코트가 구해준 적 있는 수리검의 달인 「파바」.
그리고 스코트의 어릴 적 친구이자 촌장의 아들인 마술사 「페이」. 동네 사람들에 의하면 한마디로 "대책없는 놈"이라고 한다

파바

페이

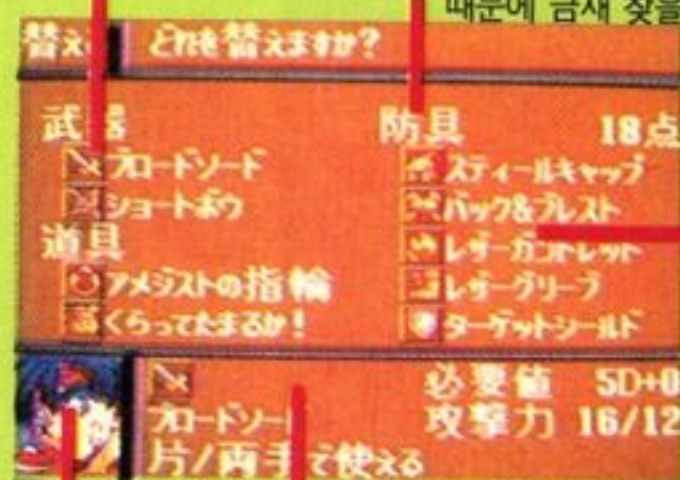
도구 커멘드 화면. 이곳에도 일행의 얼굴이 표시되고 도구의 주고받기는 얼굴을 선택하면 된다

이렇게 보기쉬운 윈도우가 있을 줄이야…

모험 중에 가장 의지해야할 부분이 있다면 바로 정보를 알려주는 윈도우이다. 캐릭터의 얼굴이 표시되고 한눈에 상태를 파악할 수 있으며 그외의 정보들도 간단히 알 수 있다.

일러스트…모르는 장비라도 일러스트를 통해 보여주므로 금새 알 수 있다

분류…종류별로 정리되어 있기 때문에 금새 찾을 수 있다

얼굴…캐릭터에 따라 장비할 수 없는 것도 있다. 이름 대신에 얼굴이 나와 있기 때문에 실수란 있을 수 없다

데이터…장비에 대한 자세한 데이터. 수치 표시가 테이블 RPG를 방불케 한다

아이템…이름만 나와 있다면 어떤 효과가 있는 지 알 수 없다. 그러나 친절하게도 옆에 그림이 제공된다

엘키

가스

승리를 향한 초박력 전투

1대 1로는 이길 수 없다?
몬스터들도 필사의 각오닷!

모험에 나서면 몬스터들과의 전투도 필연적이다. 캐릭터들에게 여러가지 종족과 직업이 존재하듯이 몬스터들의 종류도 풍부하다. 그중에는 과감히 도전해 오는 놈들도 있고 도망치는 놈들도 있다.

엘프 종족의 승려「엘키」. 그 옆에는 드와프족 무투가「가스」

잇! 파바에게도 침대가…

모험과 전투에 시달린 일행이 여관에서 쉬고 있다. 여관에는「파바」를 비롯한 6인분의 침대가 준비되어 있다

고블린과 트롤

환타지 세계에서 늘 등장하는 몬스터들. 트롤만으로도 벅찬데 고블린까지 데리고 등장하다니 조금 벅차겠군…

트롤과 고블린이 암석지대에서 습격해 온다. 데미지를 입기 전에 선수를 치자

작고 푸른 몸둥이를 가진 휴머노이드(인간처럼 손발이 있고 서서 걷는 몬스터)이다

고블린

마빡이 인상적인 휴머노이드. 강력한 근육을 지녔으며 오우거보다도 냉정하다

트롤

고스트와 고램

돌로 만들어진 고램이나 형체조차 없는 놈들을 만나기도 한다

원혼만이 구천을 떠돈다는 형체없는 존재. 이놈에게는 물리적인 공격이 쓸모없으므로 마법으로 대처하자

고스트

마법에 의해 움직이는 진흙 인형. 방이나 보석상자에서 물건을 꺼내려고 할 때 갑자기 습격해 온다

고램

패거리 공격

무리를 지어 몰려오는 개미들. 도저히 방어할 수 없는 산을 토하면서 공격해 온다. 개별적으로는 그리 강하지 않지만 단체로 공격해올 때는 불가항력이다.

한마리 한마리를 보면 그리 강하지 않지만 무리를 지으면 공포의 대상으로 돌변한다

초대형개미와 코크로치

신장이 2미터에 달하는 초대형 개미와 코크로치. 두종류 모두 방어력이 뛰어나고 잡식성이기 때문에 닥치는대로 먹어댄다. 성격상 눈 앞에 보이는 모든 것이 먹이라고 생각하면 죽을 때까지 덤빈다.

때로는 거리에서 싸움이 벌어지기도 한다. 힘으로 제압할 것인지, 머리로 제압할 것인지가 문제이다

리틀마스터

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/6/30	장르	시뮬레이션	외국어 수준	일본어 중
	제작사	TIM	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	현지 발매가	9,900엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

발매일을 앞두고 게임챔프에서도 몇번에 걸쳐 소개한 바 있다. 이번호에서는 초반 부분의 스토리와 공격 패턴에 대해서 집중적으로 소개하고자 하겠다.

총 38개의 스토리

리임들 용자군의 목적은 유적 도굴단 '스칼봄버즈'를 무찌르는 일이다. 초반에서는 스칼봄버즈 리더중 한사람, 트램프를 쫓는다. 이번 소개에서는 트램프를 쫓아가는 부분까지는 소개할 수 없지만 어떻게 시나리오가 흐를지는 알 수 있을 것이다.

총 38개의 스토리에서 지면관계상 9개까지만 소개하고자 한다. 각 시나리오는 지형적인 특징, 이벤트 발생의 특징을 가지고 있다.

시나리오 1

처음 시나리오이므로 용자군, 마물군의 유니트 수는 적다. 보스 페리칸맨을 무찌르는 것이 목적이다.

게임 플레이중에서는 이와 같이 시간이 흐르고 있어서 밤이 되거나 아침이 되거나 한다

이 시나리오의 목적은 보스를 무찌르는 것. 이것으로 이 시나리오는 클리어

시나리오 2

맵내에 있는 집에 들르면 동료가 있는 경우가 있다. 이것은 이 게임의 특징이므로 맵내에 있는 집에는 반드시 들러야 한다.

맵내에 있는 동료를 발견하면서 진행해 간다

시나리오 3

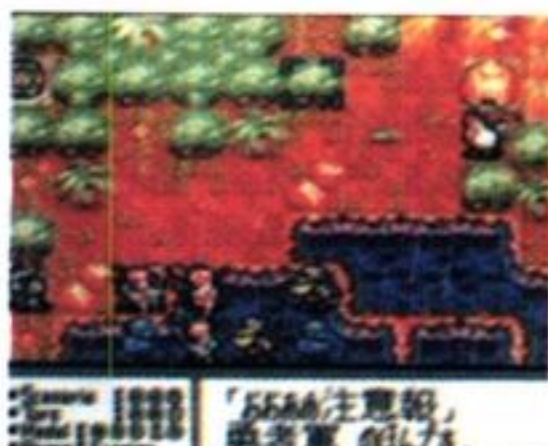
회오리 바람이 발생해서 그 회오리 바람에 닿은 유니트는 맵내의 어딘가로 날려간다. 회오리 바람의 출현위치는 랜덤.

작은 회오리가 2개 나타나 유니트를 다른 장소로 옮겨버린다

이런 곳으로 옮겨진 리임. 여기부터 어떻게 진행할까?

시나리오 4

폭풍으로 인해 지면 전체가 물웅덩이로 변했다. 이 물웅덩이는 여러번 턴을 하지 않으면 없어지지 않는다.

물 웅덩이에 빠져 움직일 수 없어진 유니트가 생겨버린 시나리오다

언제나 비가 오기 때문에 큰 물웅덩이가 생겨버린 곳

시나리오 5

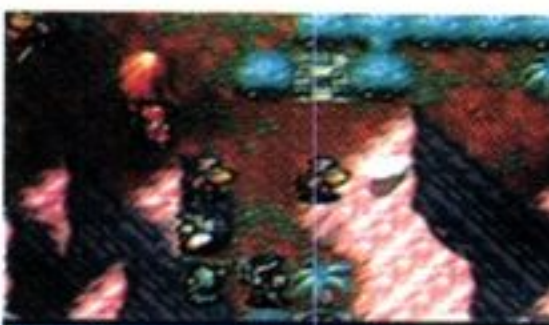
보스 오크가 맵내의 집을 파괴하고 다닌다. 모든 집이 파괴당하기 전에 보스를 무찔러 버려야 한다.

전투를 길게 끌면 맵내의 집은 모두 파괴된다

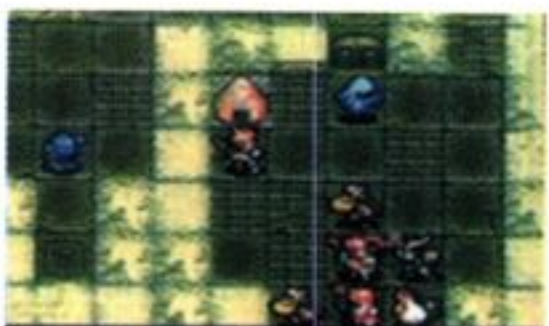
시나리오 6

유적으로 가는 입구에서의 전투. 유적 도굴단을 자칭하는 만큼 이런 장소에서의 전투가 많아지는 것같다. 적의 원군이 나타나므로 고전한다.

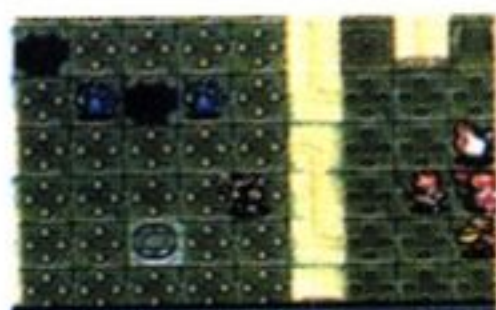
피라미드의 속

유적지대에서의 전투로 되는 듯하다

시나리오 도중에 새로운 적이 나타나므로 전투가 길게 될 듯하다

시나리오 7

문과 벽에 의해 구분되어 있어서 이동할 수 있는 범위가 한정되어 진다. 문을 이용해서 다음 에리어로 진행해 간다.

수많은 문을 열고 그 앞에 있는 보스를 무찌른다

시나리오 8

여기도 유적 안. 지면에는 바늘이 놓여져 있어서 이 위에 아군의 유니트를 설치하면 데미지를 입게 된다.

바늘 바닥 위에 멈추면 데미지를 입는다

시나리오 9

시나리오 3보다도 큰 회오리 바람이 발생한다. 이 회오리 바람은 한번에 5~6개의 유니트 위치를 바꿔버리는 힘을 가진다.

거대한 회오리 바람이 유니트를 날려버린다

메인 캐릭터의 공격 패턴

전투 애니메이션은 보고 있는 것만으로도 황홀경에 빠져든다. 그러나 보는 것만으로는 부족하다고 느끼는 유저는 나이스임팩트와 나이스가드를 노리자.

타격계의 공격을 가지지 않은 캐릭터도 있긴 하지만 극소수이다

4인 주인공 클래스의 공격 패턴정도는 숙지해두는 편이 좋다

나이스가드 등을 이용하지 않아도 게임은 진행해 갈 수 있다

리임

2회 공격 패턴에서는 2번째가 적에 적중하는 순간을 노릴 것. 버튼을 연타하면 실패하므로 주의하자.

회심의 일격으로 상대의 바로 앞에서 회전해서 그대로 벤다

옆에서 공격하는 패턴

검을 휘두를 때 발생하는 압력으로 상대를 공격

같은 캐릭터라도 몇개의 패턴이 있다

나이스임팩트는 공격하는 순간에 A버튼을 누르면 공격력을 상승시킨다. 공격의 순간 타이밍은 공격패턴에 의해 달라지므로 패턴마다 타이밍을 잘 파악해야 한다. 또한 몇번이고 계속해서 공격할 때에는 어디에서 버튼을 누르면 좋은지를 파악해야 한다. 이와 같은 때는 대부분 마지막 공격의 순간을 노리는게 낫다.

모모

모모는 순식간에 달려드는 공격을 주특기로 하므로 임팩트의 순간을 잡기가 어렵게 되어 있다.

기공파로 상대를 공격

주먹을 내밀어 상대에게로 돌진

탐탐

탐탐은 공격을 받으면 모습이 변해 버린다. 변해 버리면 회복마법을 사용할 수 없게 되므로 주의하자.

동료의 체력을 기도로 회복한다

샤르르

샤르르에는 타격계의 공격은 없지만 마법공격이 적중하는 순간에 버튼을 누르면 나이스임팩트를 노릴 수 있다.

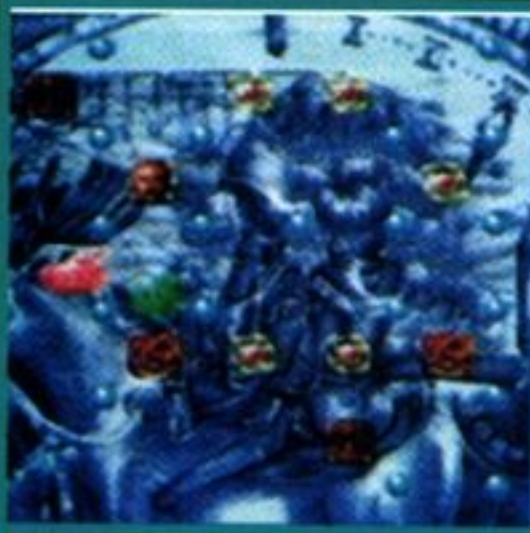
태양의 힘을 빌려 상대를 공격한다. 원거리 공격도 가능하다

상대의 머리위에서 큰 바위를 계속해서 떨어뜨리는 공격

바람의 힘을 빌려 회오리 바람을 만들고 그 회오리 바람을 상대에게 충돌시킨다

COMING SOON 신작라인

라인 디펜스

환상적인 세계에서 액션성 높은 퍼즐에 도전하는 게임. 플레이어는 게임 화면상에 있는 보석의 주변을 회전하는 크리스탈을 가지고 장애물을 피하면서 별보석이 있는 곳까지 인도해야 한다.

비지트/ 95년 7월 중순 예정/ 9,800엔/ 8M

라프라스의 마

1920년대 미국을 무대로 마물들과 싸우는 공포 RPG. 고스트 헌터를 조작해서 마물들을 무찌르고 행발불명된 소녀를 구출해야 한다.

토카이/ 95년 7월 14일/ 9,900엔/ 16M

캬라반 슈팅 컬렉션

패밀리 전성기 시절의 명작 슈팅 게임 3가지를 한꺼번에 즐길 수 있는 일석삼조 게임이다. 「스타포스」, 「스타솔져」, 「헥타 '87」 등 3가지 게임이 완벽하게 이식됐기 때문에 옛추억을 만끽할 수 있을 것이다.

허드슨/ 95년 7월 7일/ 6,800엔/ 4M

피트폴 마야의 대모험

리얼한 캐릭터의 동작이 매력적인 본격 액션 게임. 이번작은 「피트폴」 시리즈 이전의 주인공 하리의 아들 쥬니어가 활약한다. 악령에 사로잡힌 아버지를 구하기 위해 자연의 지형과 토로코 등의 장치를 잘 이용하여 정글과 폐광, 고대유적 등을 헤쳐나가야 한다.

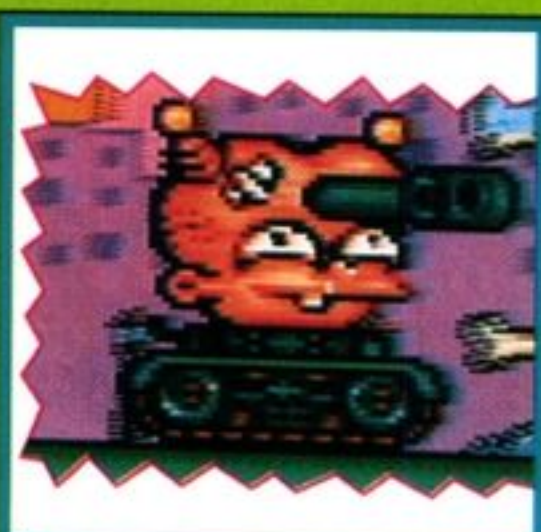
포니캐논 / 95년 7월 14일 / 9,800엔 12M

슈퍼퐁

오래간만에 선보인 테트리스 형식의 블럭 게임. 필드 내를 이동하는 볼을 패드를 사용해 뒤받아쳐서 블록과 적 캐릭터를 파괴해 간다. 아이템에 의해 다채로운 공격이 가능해지며 대전 플레이도 즐길 수 있는 등 심플한 시스템이 채용되어 있다.

유타카 / 미정 8,880엔 / 8M

초원인2

머리박기와 깨물기, 그리고 변신까지 할 수 있는 초원인이 파워 업했다. 2편의 적은 치쿤 5형제이다. 5형제가 각기 다른 능력으로 초원인을 괴롭힌다. 그러나 변신 파워 업과 슬라이딩 기술까지 새로이 추가됐는데 뭐가 무섭겠어?

허드슨/ 95년 7월 28일/ 8,900엔/ 용량 미정

울티마 공룡왕국

RPG계에서 확고한 자리매김을 하고 있는 울티마 시리즈. 그러나 이번 울티마는 공룡이 출몰하는 원시시대가 배경이다. 티라노 사우루스를 비롯한 고대 생명체가 적 몬스터로서 출현하며 원시인들과의 대화도 울티마 시리즈답지 않은 코믹함을 엿볼 수 있다.

포니캐논/ 95년7월 28일/ 9,800엔 / 용량 미정

슈퍼 철퇴 화이터

철퇴를 휘둘러서 적을 제압하는 무식한 액션 게임. 울트라맨과 가면 라이더, 그리고 건담이 출연하여 총 7스테이지 클리어에 도전한다. 게임보이와는 달리 탑뷰 방식이며 4명까지 참가할 수 있는 대전 모드를 통해 캐릭터들의 실력도 가늠해 볼 수 있다

반프레스토/ 95년 예정/ 가격 미정/ 용량 미정

신작발매정보

同 : 국내 동시 발매 게임　國 : 국산 개발 게임　★ : 챔프 기대작 표시

* 게임발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
6월 발매 소프트			
6/9	요괴 버스터루카의 대모험	카도가와	8,800엔
6/9	엘파리어2	허드슨	9,980엔
6/23	P맨	켐코	9,200엔
6/23	슈퍼 스타워즈	빅터	10,800엔
6/23	어스웜 짐	타카라	9,800엔
6/30	서킷 USA	버진인터랙티브	9,800엔
6/30	Mr. DO	이메지니어	5,980엔
6/30	가메라 가오스 격멸작전	사미	9,980엔
6/중순	라이트환타지II	통킨하우스	9,900엔
6/하순	라프러스의 마	빅동해	9,900엔
6/하순	데어 랑그리사	메사이야	10,800엔
6/하순	버스터즈 클래식	알트론	미 정
6/예정	화이팅 아이스하키	코코너츠저팬	9,980엔
6/예정	야광충	아테나	10,800엔
6/예정	그랜 히스토리어	반프레스토	11,400엔
6/예정	라인디펜스	비지트	9,800엔
7월 발매 소프트			
7/7	카라반 슈팅컬렉션	허드슨	6,800엔
★ 7/14	미스틱 아크	에닉스	미 정
7/26	초원인2	허드슨	8,900엔
★ 7/28	에메랄드 드래곤	미디어웍스	9,800엔
7/28	슈퍼 인디존스	빅터	10,800엔
7/중순	신성기 오디세리아II	빅 동해	10,500엔
7/중순	브레이크슨	켐코	9,400엔
7/하순	미소녀전사 세라문	엔젤	미 정
7/하순	슈퍼브레이크버스 3	스태피쉬	미 정
7/하순	울트라 사커 대열전	유타카	9,800엔
7/예정	란마 1/2 옥의사암권	소학관	8,800엔
7/예정	에너지 브레이커	타이토	9,980엔
7/예정	비룡의 권 프로	컬처 브레인	미 정
7/예정	배틀 로보트열전	반프레스토	12,800엔
7/예정	베르느월드	반프레스토	11,800엔
7/예정	고고 악크맨	반프레스토	9,500엔
8월 발매 소프트			
8/4	귀신동자 젠키	허드슨	9,800엔
8/25	마수왕	K.S.S	미 정
8/예정	초마법대륙 오즈	B.P.S	미 정
8/예정	마법기사 레이어스	토미	9,800엔
발매 미정 소프트			
	테일 환타지아	남코	미 정
	창세기장 보그	나그자트	11,800엔
	나이트메어 버스터즈	일본물산	8,800엔
★	스타폭스2	닌텐도	미 정
	화이팅폴리곤	닌텐도	9,800엔
	의경전설	아스키	9,800엔
	G.O.D	이메지니아	미 정
	알버트오디세이 외전	선소프트	9,980엔
	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	로마흥망사	마이크로네트	미 정
	마사카리전기 -RPG편-	통킨하우스	미 정
	드래곤퀘스트	에닉스	미 정
	택틱스 오거	퀘스트	미 정
	루인 암	반다이	미 정
	레나스 II -봉인의 사도-	아스믹	미 정
	배틀 로보트열전	반프레스토	미 정

GB 미니 컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
6월 발매소프트			
6/23	인생게임	타카라	4,660엔
6/하순	저지 드래드	어클레임저팬	4,200엔
6/예정	스타게이트	어클레임저팬	3,900엔
6/예정	마법기사 레이어스	토미	4,500엔
6/예정	제 2차 슈퍼로보트대전G	반프레스토	5,980엔
발매 미정 소프트			
	스트리트화이터2	캡콤	미 정
	알프레드 치킨	선소프트	4,300엔
	메트로패닉	일본물산	미 정
	GB판 고고 악크맨	반프레스토	미 정
	공상과학세계 걸리버보이	반다이	미 정

MD 슈퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
6월 발매소프트			
6/16	NFL 쿼터백클럽 '95	어클레임저팬	7,800엔
6/예정	파라스코드	세가	7,800엔
6/예정	삼국지	코에이	14,800엔
발매일 미정 소프트			
★ 7/예정	라이트 크루세이더	세가/삼성(한글화)	미 정
	초구계 미라클나인	세가	미 정
	저지드래드	어클레임저팬	7,800엔
	즐의 꿈속 여행	인포컴	8,800엔
	에일리언3	빅동해	미 정
	프로 스트라이커 '95	세가	미 정
	펭고	세가	미 정
	우즈	세가	미 정
CD 알라딘보이			
	사무라이스피리츠	빅터	미 정
	그랜드제로 텍사스	세가	미 정
	쉐도우 런	세가	미 정

PC엔진 PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
6월 발매소프트			
6/16	베이스 폴라	팩 인 비디오	8,900엔
6/23	레니 블라스터	NEC 애비뉴	7,800엔
6/중순	스페이스 인베이더	NEC 홈일렉트로닉	8,800엔
6/중순	프린세스 메이커2	NEC 홈일렉트로닉	9,600엔
6/하순	바람의 전설 제나두	일본 팔콤	미 정
발매일 미정 소프트			
	몬스터 메이커	NEC애비뉴	8,800엔
	미사일 화이터	NEC홈일렉트로닉스	미 정
	스페이스 환타지존	NEC애비뉴	4,800엔

NEOGEO 네오지오

발매일	게임명	회사명	가 격
6월 발매소프트			
同 6/2	아랑전설3	SNK	미 정
同 6/2	더블드래곤	테크노스저팬	7,800엔
同 6/16	풍운묵시록	SNK	8,800엔
6/하순	월드 히어로즈 퍼펙트	ADK	미 정
6/하순	득점왕3	SNK	7,800엔
발매일 미정 소프트			
	초신권	더 울스	미 정
	더 킹 오브 화이터즈 '95	SNK	미 정
	대전형 격투게임	허드슨	미 정
	라이징 히어로	SNK	4,800엔
	킹 오브 더 몬스터즈	SNK	5,800엔

금단의 비법

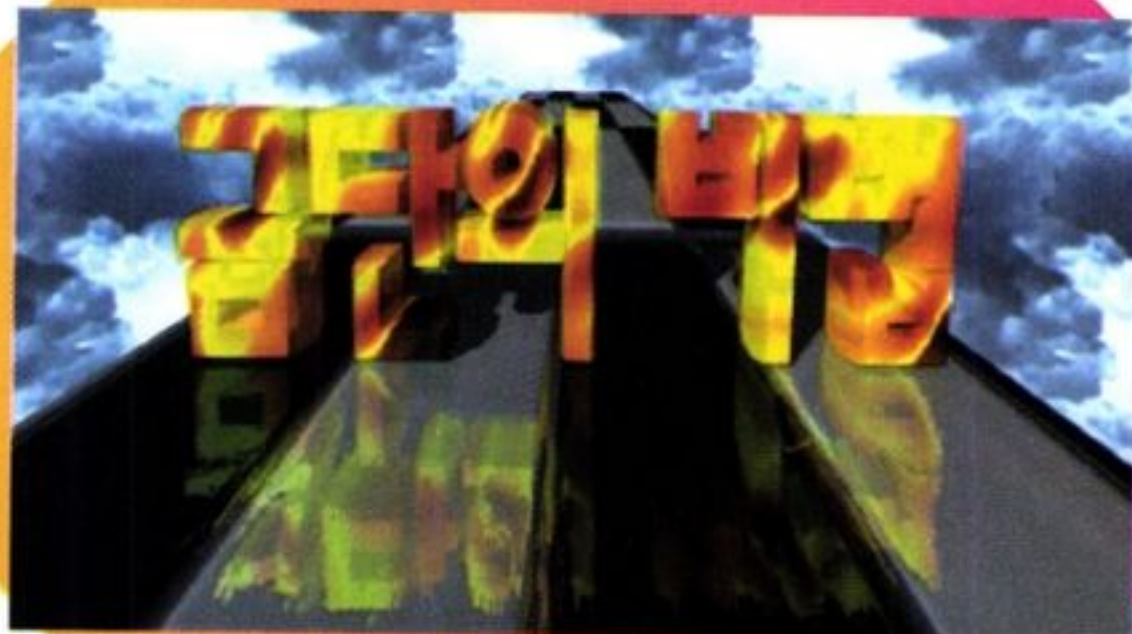
신종 비법들이 한자리에!

하루가 다르게 늘어만 가는 게임들. 그리고 그 만큼 늘어나는 금단의 비법. 혹시 크로노 트리거의 비법은 없을까? 제 4차 슈퍼 로보트 대전의 비법은!? 신종 게임들의 비법을 눈을 씻고 찾아 봅시다.

선물과 점수, 독자의 삼각함수!?

선물들의 점수를 보고 '와~ 이렇게나 높은데 어떻게 선물을 타?'라고 말하는 독자. 선물의 점수를 보고 '언제 모아서 언제 타나?'라고 생각하는 독자들이 있습니다. 그럴 때에는 독자 참여 코너를 이용해야죠. 마냥 기다린다고 선물이 생기겠습니까? 뽑히면 그냥 1,000점!! 지금 도전 하세요!

챔프 제공 금단의 비법

보내실곳 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 우편번호:140-111 [금단의 비법] 담당자 앞

SFC 슈퍼컴보이편

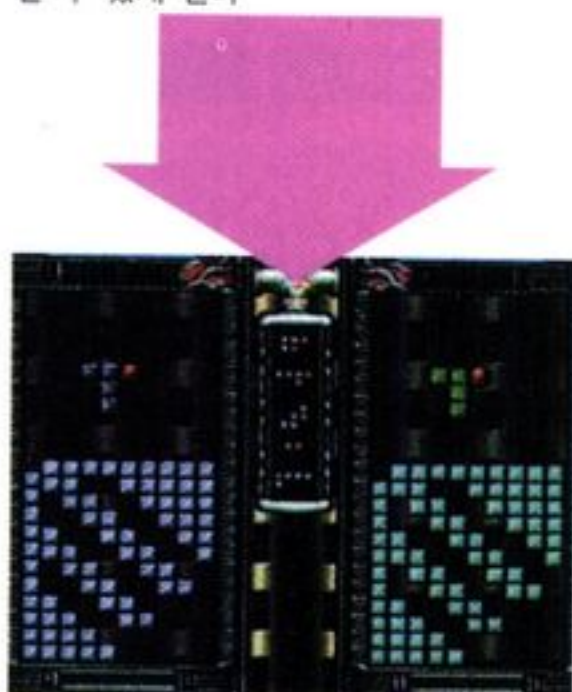
유유백서FINAL - 마계최강열전

명계왕 야쿠모 등장

타이틀 화면에서 1P부터 Y를 7회, X를 6회, A를 5회의 순으로 입력하자

모든 대전모드에서 성공하면 스토리이외의 모든 모드에서 명계왕 야쿠모를 사용할 수 있게 된다

타이틀화면에 "PUSH START"란 문자가 표시되어 있는 동안에 1P부터 Y를 7회, X를 6회, A를 5회의 순으로 커멘드를 입력하자. 입력후에 「어리석은 녀석 없애 버리겠다」라는 야쿠모의 목소리가 나오면 성공이다. 「스토리」이외의 모드로 게임을 시작한다.

최종 캐릭터인 "명계왕 야쿠모"는 스토리 이외의 모든 모드에서 사용할 수 있다.

명계왕 야쿠모 등장!
최종 캐릭터인 야쿠모는 강력한 기술을 많이 쓸 수 있다

변신으로 클래스 체인지

포반유조, 장마, 비영, 선수 등 4인의 캐릭터는 전투중 커멘드 입력에 따라 변신할 수 있다. 영력 게이지가 꽉 찼을 때 각각의 변신 커멘드를 입력하면 캐릭터가 변신하고 파워 업된다.

이 상태에서 커멘드
영력 게이지가 꽉찬 상태에서 여러가지 변신 커멘드를 입력한다!

배틀중에 변신
캐릭터가 변신하고 파워 업! 이 변신 커멘드는 모든 모드에서 사용할 수 있다

커멘드	변신 전	변신 후
←↙↓↘→↘↓↙←+A	포반유조	마인유조
↓↙←↙↓↘→+X	장마	요호
↓↘→↘↓↙←↙↓+X	비영	흑룡투의비영
↓↙←↙↓↘→+A	선수	기강투의선수

크로노 트리거

레이스 화면을 확대 축소

바이크 레이스 중에 X버튼이나 A버튼을 누르면…

시점의 변경과는 별도로 화면을 확대나 축소할 수 있다

미래 "32호폐허"에서 바이크 레이스를 할 수 있는데 레이스 중에 A버튼에서 화면을 확대, X버튼으로 화면을 축소할 수 있다. 이 기능은 부스터가 없어도 사용할 수 있다.

크로노는 3일동안 잠만 자라

게임 초반부에 크로노가 형무소에 감금되면 자력으로 탈출하지 말고 3일간 아무것도 하지 않고 기다려 보자. 그러면 처형장에서 루카가 크로노를 구출하러 오고 형무소를 안전하게 탈출할 수 있게 된다.

형무소에 들어가면 3일간 아무것도 하지 말고 기다려 보자

처형장에서 루카가 등장하고 탈출할 수 있게 해 준다

해저신전의 감춰진 통로

이 장소에서 아래로

조각상의 왼쪽 아래 벽 옆에 보물 상자로 가는 숨겨진 통로가 있다

통로를 지나서

감춰진 통로만 발견하면 보물 상자까지는 일직선으로 쭈- 욱

데몬킬러를 입수

카에루의 전용 무기 "데몬킬러"를 손에 넣을 수 있다

고대의 해저신전 안에 있는 눈에는 보이지만 가까이 갈 수 없는 보물상자.

이 상자가 감춰진 통로만 발견한다면 보물을 손에 넣을 수 있는데…

슈퍼 봄버맨 패닉봄버W

스테이지 셀렉트 OK!

세계에 흩어져 있는 상대와 대전해 가는 스토리 모드. 스토리 모드에서 스테이지 셀렉트를 할 수 있다.

방법은 「스토리 모드」의 패스워드 입력 화면에서 "0901"을 입력하고 L과 R을 누르면서 A버튼으로 마무리하는 것이다. 성공하면 좋아하는 스테이지부터 게임 스타트할 수 있게 된다.

L.R을 누르면서

「0901」을 입력하고 L과 R을 누르면 된다

스테이지를 선택하고

스테이지 중에서 마음대로 스테이지를 선택할 수 있다

좋아하는 스테이지로

마음에 드는 스테이지에서 대전하자. 마지막 스테이지도 바로 할 수 있다

레이디 스토커

초코레텀을 먹으면 만사 OK

"데스베가스"의 북쪽에 있는 "데스랜드 광산"의 마지막 광산차가 부서져 있는 방 왼쪽 위에 있는 구슬. 이 구슬을 조사해 보면 "초코레텀"을 입수할 수 있지만 방을 나와 화면이 바뀌어도 다시 얻을 수 있다. 초코레텀을 섞으면 마음에 드는 것만 최대 LP를 올릴 수 있다.

초코레텀을 입수

우선 광산차가 부서져 있는 방에서 "초코레텀"을 입수

몇번이고 계속 입수하면

방에서 나와 화면이 바뀌어도 몇번이고 다시 얻을 수 있다

최대 LP가 무한 업

여기서 초코레텀을 계속 섞으면 마음에 드는 것만 최대 LP를 올릴 수 있다

미소녀 전사 세라문

2인의 감춰진 캐릭터 등장

⬇ 이 화면일 때 슈퍼 세라문이나 세라새턴의 어느쪽이나 커멘드를 입력해 보자. 성공하면 문자색이 변하기 때문에 이것으로 입력이 된 것을 확인할 수 있다

⬆ 2인의 감춰진 캐릭터 등장. 역시 보통 캐릭터보다 강력한 마법을 사용할 수 있다

일반적으로 1인용 모드를 클리어하지 않으면 불가능했던 2인 플레이를 커멘드를 입력함에 따라 사용할 수 있는 숨겨진 비법. 타이틀 화면에서 상, Ⓧ, 하, Ⓑ, 좌, Ⓨ의 순으로 입력하면 슈퍼 세라문이 등장하고 우, Ⓨ, 좌, Ⓐ, 하, Ⓧ의 순으로 입력하면 세라문이 등장한다.

록맨7 숙명의 대결

BGM이 변한다

커서로 선택한 이 캐릭터가 쉐도우맨이다

「초마계촌」의 BGM을 잡지에서는 표현할 수 없는 것이 안타깝다

캡콤의 게임 팬, 특히 「마계촌」시리즈를 좋아하는 사람이라면 반드시 시합해 봐야 할 비법을 소개한다.

우선 원래부터 있던 보스 4인을 물리치고 새로운 보스를 선택할 수 있게 될 때까지 게임을 계속하자. 추가된 보스중에 「쉐이드맨」이 있다. 보스 선택 화면에서 이 「쉐이드맨」에 커서를 맞추고 Ⓑ를 누르면서 Ⓨ나 Ⓧ를 눌러 게임을 시작하자. 그러면 보통때라면 쉐이드맨의 BGM이 흐르는데 왠일인지 「초마계촌」의 스테이지1의 BGM이 울리게 된다.

화이널 환타지6

마열차를 일격에 정지시킨다

마열차의 이벤트에서는 마지막에 반드시 마열차와 대결하게 되지만 이 때에 「세이스이」또는 「훼닉스의 꼬리」를 마열차를 공격할 때 사용하면 보스인 마열차를 일격에 쓰러뜨릴 수 있다. 또 앤디트계 몬스터에 대해서도 이 기술은 통용된다.

마열차는 앤디트계 몬스터에 속하기 때문에 이런 아이템이라면 무조건 효과가 있다

간단하게 커멘드 입력

십자키를 돌리거나 하는 조작이 어렵다는 사람도 이 방법을 통해서 독자적으로 커멘드 입력을 하면 간단하게 필살기를 쓸 수 있다

매쉬의 필살기 커멘드는 십자키를 비스듬히 누르지 않아도 된다. 예를들면 왼쪽 아래라면 왼쪽 또는 아래쪽으로 바꿀 수 있다. 정확한 「봉황의 춤」커멘드는 ← ↙ ↓ ↘ → 이지만 ← ← ↓ ↓ → 라는 커멘드를 입력해도 정확한 필살기가 나온다.

슈퍼 봄버맨3

풀 파워로 공격한다!

우와 풀 파워 공격이다

최초의 스테이지에서 갑자기 8개의 폭탄을 한꺼번에 터뜨리는 꿈같은 비법이다. 그러나 너무 감격해 있다가 터지는 경우가 있으니 주의할 것

이 화면에서 "0704"를 입력하면…

「슈퍼 봄버맨3」에 굉장한 비법이 발견된 것을 소개한다. 패스워드 화면에서 패스워드를 "0704"라고 입력하자. 그러면 갑자기 풀 파워상태(폭탄 8개, 폭풍최강, 리모콘, 킥, 펀치를 보유)의 봄버맨으로 플레이할 수 있다.

또 그외에도 바로 전 스테이지에서 시작하고 싶을 때, 패스워드를 "3200"이라고 입력하면 스테이지2부터, "2711"은 스테이지3, "3870"은 스테이지4와 각각의 스테이지에서 풀 파워의 봄버맨으로 플레이할 수 있다.

(그 외의 패스워드)

3200 : 풀 파워로 스테이지2부터 시작한다

2711 : 풀 파워로 스테이지3부터 시작한다

3870 : 풀 파워로 스테이지4부터 시작한다

MD 뿌요뿌요통

사탄과의 대전도 손쉽게

어쨌든 CPU전에서 이기면 재빨리 2P쪽에서도 시작한다

FINAL STAGE라고 표시되어 있지만 실은 스테이지1

우선 1인용 뿌요뿌요 모드로 게임을 시작하자. ①스테이지1을 보통으로 클리어한다. ②클리어하고 나서 YOU WIN이라는 문자가 표시되는 동안에 2P에서 게임을 시작한다. ③그리고 2P에서 일부러 지고 1P쪽에서 CPU와의 게임을 속행시킨다. ④이제부터는 ②부터 반복한다. 그러면 스테이지1에서 처럼 게임을 진행시킨다(마스크 사탄이 나온 경우는 FINAL STAGE라고 표시되어 있지만 실은 스테이지1). 결국 스테이지1에서는 적 캐릭터가 「뿌요」를 회전시키지 않기 때문에 시합이 간단해진다.

리스타 더 슈팅 스타

재미있는 패스워드

우선 패스워드 입력 화면에서 아래 표의 패스워드를 입력한다. 그러면 여러가지 모드를 즐길 수 있다. 단 이 비법은 전원을 끌 때까지 효과가 있지만 「XXXXXX」라고 입력하면 그 모드를 삭제할 수 있다.

음악이 이상해지는 모드가 추가됐다

MAGURO라고 입력한 후 사운드 테스트로

아래 표를 보고 패스워드를 입력

패스워드 일람표

패스워드	효과
STAR	패스워드 입력 후, 유성이 떨어진다
VALDI	발디 시스템을 움직인다. A로 축소, C로 확대
MUSEUM	보스하고만 싸우는 모드
ILOVEU	라운드 셀렉트
MAGURO	사운드 모드의 항목에 ONCHI 모드가 추가
DOFEEL	보너스 타임 어택 모드
CANDY	무적이 된다
AAAAAA	무한 컨티뉴가 된다
XXXXXX	사용중인 패스워드의 효과가 없어진다

챔프 독자들이 제공하는 금단의 비법

SS 팬저드래군

고속 모드로 날아보자

지난호 금단의 비법에서 소개된 위저드 모드보다 게임 속도를 더 빠르게 하는 방법이 있다.

어렵게 하드로 엔딩을 볼 필요없이 모드 선택 화면에서 L, R, L, R, ↑, ↓, ↑, ↓, ←, →를 입력하면 게임 속도를 빠르게 할 수 있다.

손성웅/광주광역시 북구 신안동 483-12
챔프점수 1,000점

IBM PC 프린세스 메이커2

초기 화면을 빨리 넘길 수 있다

프린세스 메이커의 초기 화면을 보고 있으면 짜증이 난다. 이때 F3키를 누르면 글씨가 빨리 넘어가고 딸의 혈액형 설정이 끝난 후 F3키와 '+'키를 눌러주면 곧장 게임으로 갈 수 있다. 실패해도 F3키와 '+'키를 누르고 있으면 글씨가 빨리 올라가면서 처음에 나오는 글씨만 지나면 곧장 게임으로 갈 수 있다.(게임 중에도 F3키를 누르면 등장인물의 말이나 행동이 빨라진다)

김승원/서울시 성북구 하월곡 1동 88-12 3/5
챔프점수 1,000점

GG 미소녀 전사 세라문S

사운드 테스트

우선 패스워드 화면에서 패스워드를 9999로 입력한다. 그러면 사운드 테스트 모드 화면이 나온다. 이 화면에서 음악, 효과음, 음성을 즐길 수 있다.(음악을 들을 때는 방향키로 움직여 번호를 움직인 후 스타트 버튼을 누르면 OK)

안지훈/부산시 남구 우암 1동 43-52 2/2
챔프점수 200점

MD 스토리 오브 도어

사운드 테스트를 할 수 있다

우선 아무것도 세이브가 되어 있지 않은 모드로 가서 A버튼과 C버튼을 누른다. 그러면 사운드 테스트를 할 수 있다.(휘파람 소리가 나면 성공이다)

신원미상/대구광역시 달서구 상인동 1456-48
챔프점수 200점

챔프 클럽 남

신상품, 서적, 영화
비디오, 가볼만한 곳

신상품

알리오

미리 예약을 해 두면 기상 시간을 알려주고 저녁에 전등불을 켰다가 잘 때는 전등불을 꺼주는 「다기능 타이머스위치」이다.

■ 판 매 : 조흥전자
■ 연락처 : 02-856-9212
■ 가 격 : 55,000원

티브이 보이(TV BOY)

티브이 보이(TV BOY)는 별도의 게임팩없이도 게임을 즐길 수 있는 게임기이다.

게임기 안에 126가지 게임을 내장시켰고 게임기 본체가 조이스틱 역할과 게임 프로그램 기능을 동시에 수행한다.

■ 판 매 : 닉스전자
■ 연락처 : 02-551-3891
■ 가 격 : 68,000원

패션 라디오

케이스 안에 라디오와 이어폰이 함께 내장되어 있어 간편하게 라디오를 청취할 수 있는 제품이다. 목에 걸거나 허리에도 착용할 수 있도록 줄이 달려 있다.

■ 판 매 : 원화실업
■ 연락처 : 02-817-9399
■ 가 격 : 10,000원

까치와 노래친구

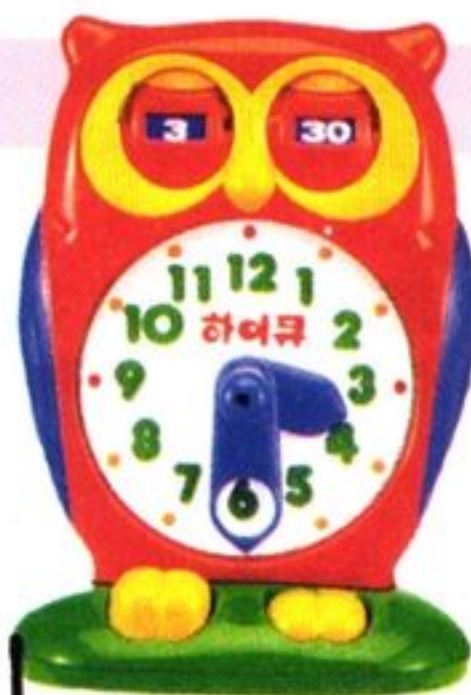
하이콤에서 8비트 게임기 조이키드와 까치 노래방 팩을 한세트로 묶어 「까치와 노래친구」라는 노래방 시스템을 내놓았다.

패밀리 게임기에 연결하면 노래방으로도 즐길 수 있다. 총 156곡이 내장됐고 24곡까지 예약이 가능하다.

■ 판 매 : 하이콤
■ 연락처 : 02-717-7140
■ 가 격 : 95,000원

하이Q Study Clock

부엉이 모양의 재미있는 시계로 오른발을 누르면 5분씩 움직이고 왼발을 누르면 시계바늘이 가리키는 시각을 숫자로 나타내 준다.

■ 판 매 : 코에스
■ 연락처 : 02-416-1076
■ 가 격 : 15,000원

무선 키보드

이 키보드는 무선으로 반경 5미터 이내에서 사용할 수 있고 키보드간의 상호 전파장해가 없고 한번 충전으로 40시간동안 사용할 수 있다.

■ 판 매 : 삼우통상
■ 연락처 : 02-702-3554
■ 가 격 : 80,000원~90,000원

광역 삐삐 「왑스」

자신이 가입한 지역을 벗어나면 호출할 수 없었던 기존의 삐삐의 문제점을 보완한 광역삐삐가 나왔다. 이제 왑스만 있으면 어디에 숨어도 그녀의 손아귀에서 벗어날 수 없게 됐다.

■ 판 매 : 텔슨전자
■ 연락처 : 02-889-1676
■ 가 격 : 미 정

흑표

슈퍼 알라딘보이용으로 제작된 이 패드는 터보 버튼을 누르면 검은 표범처럼 빠르게 연사가 되기 때문에 순발력을 요하는 슈팅 게임을 하는 데 적합하다.

■ 판 매 : 아미무역
■ 연락처 : 02-716-7021
■ 가 격 : 25,000원

6버튼 아케이드 패드 「네온」

이 패드는 슈퍼 알라딘보이와 CD 알라딘보이에 모두 쓸 수 있으며 모드 버튼이 한개 있는 것이 특징이다.

■ 판 매 : 아미무역
■ 연락처 : 02-716-7021
■ 가 격 : 20,000원

SN PROGRAMMABLE

슈퍼컴보이에 연결하는 시스템으로 LCD액정 화면에 누르는 버튼과 움직이는 방향이 표시되고 AUTO버튼을 누른 후에 길쭉한 버튼을 누르면 지정된 방향으로 자동으로 움직인다.

■ 판 매 : 아미무역 ■ 연락처 : 02-716-7021 ■ 가 격 : 48,000원

영화

열화전차

모터사이클 경기중에서 가장 스릴 넘치는 로드레이스(ROAD RACE)경기를 소재로 한 영화. 주연은 홍콩 액션영화의 대명사 유덕화가 주연을 맡았다.

■ 개봉관 : 스카라극장
■ 개봉일 : 95/6월말 예정
■ 연소자 관람가

배트맨 포에버

배트맨 시리즈의 제 3탄 「배트맨 포에버」는 전편 두 작품과는 모든 면에서 색다른 모습을 보여주고 있다. 혼자서 고군분투하던 배트맨의 새 파트너 '로빈'이 등장했고 배트맨의 만능 자동차 '배트모빌'도 F-16전투기의 몸체 소재인 탄소섬유로 재무장하는 등 새롭게 탄생했다.

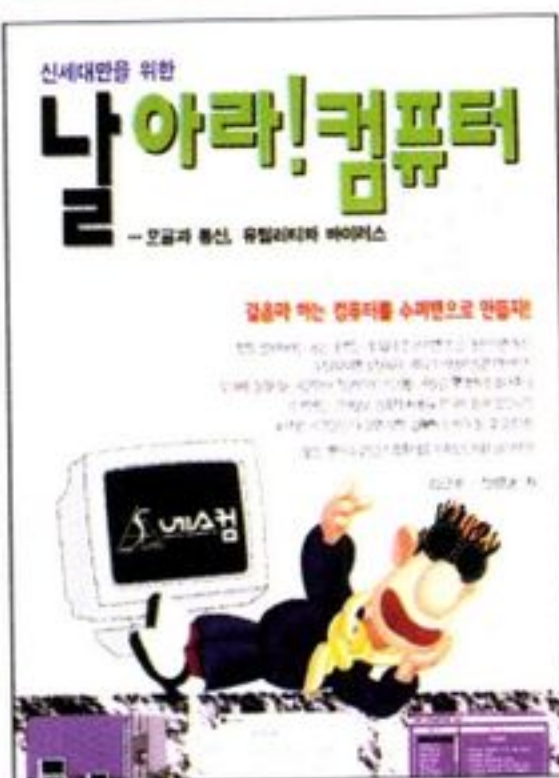
■ 개봉관 : 서울극장, 녹색극장, 브로드웨어극장
■ 개봉일 : 95/6월말 예정
■ 연소자 관람가

서적

소프트웨어 개발 방법론

미래 정보사회에서 소프트웨어가 중심적인 역할을 할 것은 자명한 사실이다. 이 책은 소프트 분야는 물론 컴퓨터와 관련하고 있는 실무자나 학생들에게 적합하도록 컴퓨터 관련시스템, 경영정보 시스템 등의 개발에 관해 자세히 설명하고 있다.

■ 발행원 : 대청미디어
■ 문의처 : 02-714-9210~8
■ 가 격 : 10,000원

날아라 컴퓨터

에스컴의 신세대 컴퓨터 입문서 시리즈 중 그 두번째로 PC통신과 한글 2.5버전을 중심으로 워드프로세싱의 문서 작성 요령을 설명했고 유틸리티 중에서 가장 중요한 '노턴 유틸리티'와 '피시툴스'를 재미있게 소개했다.

■ 발행원 : 에스컴
■ 문의처 : 02-512-3528
■ 가 격 : 7,000원

가볼만한 곳

삼성어린이박물관

가상현실 공간에서 배구를 하고 있는 어린이들

삼성어린이박물관은 어린이 스스로가 전시물을 직접 조작하고 실험하면서 우리가 살고 있는 세상을 재미있게 탐구한다는 취지로 지난 5월 5일 서울의 잠실에 개관했다.

첨단 컴퓨터 애니메이션, 사운드, 이미지 합성 기능을 통해 실제로 경험하기 힘든 멀티미디어 탐구, 과학탐구, 어린이 방송국 등 8개의 소주제와 60여개의 프로그램 등이 다양하게 마련됐다.

■ 관람시간 : 오전 9:30~ 오후 6:30 (매주 월요일 휴무)
■ 입 장 료 : 어린이 - 4,000원 성인, 단체관람 - 3,000원
■ 문 의 처 : 02-203-1871~4
■ 교 통 편 : 지하철 2호선 잠실역 하차
■ 약 도

잠실대교
향군회관
어린이교통공원
삼성 어린이박물관
롯데월드

버그를 잡아라!

초여름 매미소리에도 버그헌터는 괴로와했다

맴맴맴맴매맴~

"아아~ 매미소리에도 버그가 발생하다니 슬프도다.

매미야, 더운 날씨에 노래 불러재끼느라 고생많다. 그러나 위의 가사중 밑줄 친 부분은 정말 이해할 수가 없구나. 맴맴맴맴매맴 (X) 맴맴맴맴맴맴 (O)아니냐? 부디 도롯도 4분의 3박자를 맘속에 깊이 새기고 도돌이표를 철저히 지켜서 반만년간 돈 한푼 안내고 살아온 이 땅에서 쫓겨나는 일이 없기 바란다."

맴맴맴맴맴맴~ 맴맴맴맴맴맴~

"바로 그거다. 이 세상이 너와 같이 「기본」을 지킨다면 성수대교 버그, 대구가스폭발 버그 등 다시 생각하기 조차 싫은 대형 버그들을 우리 사회에서 박멸할 수 있을 게다. 게임챔프 버그헌터 제군들도 자신의 「기본」이 무엇인가를 한번 생각해 보고 삶에 버그가 침입하지 못하도록 예방합시다. 이상!"

지시사항 1

5월말에 있었던 음주버그 일제단속이 의외로 효과가 좋아 버그감방에 버그들이 우글우글하다. 그러나 안심하긴 아직 이르다. 요즘 우리 사회를 공포의 도가니로 몰아넣고 있는 「도시가스」 버그는 바로 방심하는 마음에서부터 비롯됐다는 점을 그대는 잊었는가.

지시사항 2

버그헌터들이 보내는 엽서중에 버그 도시가 발견됐다. 더 기가 차는 일은 국회의원 버그까지 등장하여 지방선거한답시고 난장판 부르스다. 자신의 엽서에 버그가 있는지 없는지 열번 이상 확인한 후 우체통에 넣을 것을 명한다.

지시사항 3

이달의 할 일은 룰라의 「날개잃은 천사」로 버그를 잡아라의 로고송을 만드는 일이다. 예를 들어 제목은 「살곳잃은 버그」로 바꾸고 '사바사바'를 '잡아잡아'라고 바꾸는 방법으로 재미있는 로고송을 보내주기 바란다.

선착순 하나 포상점수 2,000점
이경진/

선착순 둘 포상점수 1,000점
김차경/

버그를 잡아라! 완전공략가이드

발신자 내용검색

버그를 찾아 사바사바사바

버그를 찾아 사바사바사바

버그를 찾아 헤매이지 버그 박멸을 위해서 사바사바 사바사바

오~ 이렇게 많은 버그들이 내게서 도망치려 할 때 네가 좋고 넌 쓰기도 쉽고 재미있다 했지만 오~ 이것 저것 조건 조건 따지다 보니까 진실한 버그의 의미 의미 도대체가 도대체가 찾을 수가 없어. 쉽게 찾을 수가 있는데 챔프 속에 있는데 조용하게 두눈을 뜨고 읽어보면 찾을 수가 있어. 버그를 찾아 방황하는 나의 예전에 그 모습 찾아 사바 사바사바

빅보스 아찌께

"아이고 배야" 이게 무슨 소린지 아세요? 남들은 빵빵퀴즈, 겜훈장 등 독자 코너에 잘도 뽑히는데 나는 뽑히질 않으니 배가 아플 수밖에요. 저번호엔 퉁퉁 부은 눈까지 그려서 보냈는데도 뽑아주지 않으시더군요. 전 그때 다짐했어요.

"좋다. 눈이 퉁퉁 붓도록 보고 침이 바짝 마르도록 책장을 넘기며 손이 퉁퉁 붓도록 쓰자."

새턴이다 3DO다 하는 세상에 고장난 패밀리나 가지고 노는 이 어린이의 마음을 왜 몰라주나요? 게다가 이번엔 CD부록까지 주다니... 정말 분합니다! 어쩌구 저쩌구~

버그 생포 상황

그냥, 그림으로 보시죠.

수신자 응답

혼자서 이렇게 훌륭한 버그공략가이드를 만들 수 있다니 도저히 믿을 수가 없었답니다. 번득이는 재치와 유머 감각 그리고 정성이 가득담긴 일러스트들. 도저히 그냥 넘어갈 문제가 아니군요. 혹시 시간 나시거든 챔프 사무실로 들러 주세요. 제가 가지고 있는 것중에서 딱 3가지만 드리겠습니다. 전화번호 아시죠? 702-3213

빅보스 얼굴 좀 보여주소!

발신자 내용검색

안녕하세요. 저는 국민학교를 다니는 김차경이라는 녀석입니다. 5월 5일 어린이날에 저는 가족들과의 야외 나들이도 포기한 채 책상에 앉아 눈이 빠져라고 게임챔프를 본 결과 몇마리의 버그를 잡는데 성공했습니다.

그러나 그냥 드리는게 아니라 빅보스님께 한가지 부탁이 있습니다. 바로 빅보스님의 그 훌륭한 얼굴을 뵙는 것입니다. 제발 보여주세요. 그러면 저에게는 아주 근사한 어린이날 선물이 될 것입니다.

버그 생포 상황

본지 174p 쿨패트롤의 가격은 8,880엔(X) 8,800엔(O)

본지 172p 테일 환타지아는 발매일 미정(X) 6월 예정(O)

본지 180p 라이트 환타지2의 발매일은 6월 하순(X) 6월 중순(O)

본지 178p 엘파리아2의 가격은 가격 미정(X) 9,980엔(O)

본지 176p 라이트 크루세이더의 발매일은 95/7월 중순(X) 미정(O)

본지 86p 심시티2000의 가격은 12,800엔(X) 미정(O)

목차에서 어스웜짐(X) 어스왐짐(O)

이하 생략

수신자 응답

허허~ 글쎄요. 제 얼굴은 그리 미남이 아니랍니다. 제자리 앞에 앉아있는 이킹명인은 저의 얼굴을 볼 때마다 헛구역질을 할 정도입니다. 그래서 공개해봤자 썰렁할 겁니다. 그래서 부득이하게 저의 복사판이라고 불리우는 아기 사진을 한장 보여드리지요. 누구냐고요? 나를 닮았다면 누구겠습니까?

선착순 셋

포상점수 1,000점

송민승/

이놈 버그들아! 버그헌터 「승」이 나가신다!

발신자 내용검색

신참 신고합니다. 저는 1995년 5월 5일부로 버그헌터가 된 일명 「승」이라고 합니다. 저는 매달 버그 때문에 고생하시는 빅보스님의 오른팔이 되고 싶습니다. 하지만 아직은 서툴러서 얼마나 도움이 될 지 미지수지만 빅보스님께서 밀어주신다면 버그헌터의 에이스가 될 것을 약속드립니다.

버그 생포 상황

본지 163p 6종류의 무기중 기관총의 사진에 화염방사기 사진이 나와 있다.

대인 지뢰 역시 같다. 수류탄의 사진에는 피스톨 사진이 나와 있다.

일석삼조 CD-ROM의 목차에서 실행화일 「멘조베란잔」과 「레니게이드」는 실행화일이 아니라 게임 데모이다.

IBM-PC 히트게임차트에서 「스카이 & 리카」의 가격은 미정(X) 27,000원(O)

3DO 얼라이브 출시 타이틀중 슈퍼 윙커맨더(X) 슈퍼 윙코맨더(O)

이하 생략

수신자 응답

우하하~ 천하를 얻은 것만큼이나 기쁘군요. 항상 버그 박멸의 선봉장 자리 하나는 비워두겠습니다. 근데 하필이면 저는 왼손잡이랍니다. 그래서 오른팔은 그리 필요가 없네요. 그래서 얘긴데 왼팔 하실래요?

선착순 넷

포상점수 1,000점

김수원/

이제 미소녀 버그헌터가 나설 차례입니다

발신자 내용검색

빅보스님! 안녕하세요? 저는 중학교 1학년인 가날픈 소녀입니다. 그동안 챔프를 누구보다도 열심히 봐왔는데 챔프 안에서 날뛰고 있는 버그들을 그냥 내버려 둘 수 없어 비록 연약한 여자의 몸이지만 버그박멸을 위해 나섰습니다.

그동안 소녀 헌터들이 몇몇 등장했지만 아직도 대부분이 남자 헌터뿐입니다. 그것은 필시 챔프를 보고 있는 여자 독자들이 없어서가 아니라 용기가 없어 나서지 못하는 것이라고 생각됩니다.

버그 생포 상황

본지 광고 2p NBA농구'95에서 아라우프(X) 아리우프(O)

챔프독자확성기에서 동킹콩 컨트리(X) 동키콩 컨트리(O)

본지 131p 친두들(X) 친구들(O)

이하 생략

수신자 응답

여자라고 해서 독자 코너에 참가 못할 이유는 없습니다. 여성의 섬세함을 살린다면 오히려 남자 유저 못지않은 좋은 글과 작품들이 쏟아져 나올 것입니다. 김수원 아가씨가 말했듯이 문제는 용기입니다. 한번만 맘먹고 실천에 옮긴다면 그후로는 훨씬 수월해진답니다. 미소녀 버그헌터 제군들! 힘내세요!

선착순 다섯

포상점수 1,000점

전병창/

자칭 초사이아인 버그헌터 출현

발신자 내용검색

으으으… 도저히 참을 수 없어! 존경했던 빅보스가 늦게 도착한 버그는 아예 거들떠 보지도 않는다는 소문이 나돌고 있다. 나는 분노를 일으킨다. 주먹을 쥐고 힘을 주자 이상한 냄새와 함께 불꽃이 발생한다. 드디어 나는야 초사이아인 버그헌터! …썰렁

버그 생포 상황

본지 168p KEMCO(X) TAKARA(O)

본지 3DO 얼라이브 부록 8p 슈팅(X) 레이싱(O)

본지 86p 크로노 트리거의 용량은 24M(X) 32M(O)

본지 92p 루피드(X) 루피도(O)

본지 161p 테일 환타지아는 가격 미정(X) 9,600엔(O)

본지 103p 슈퍼 알라딘보이 내부(X) 슈퍼컴보이 내부(O)

수신자 응답

으으으… 빅보스도 격분했습니다! 도대체 누가 그런 몹쓸 소문을 퍼뜨렸단 말입니까! 그냥 묵고할 수 없습니다! 빅보스는 언제나 「버그를 잡아라!」 코너에 응모하는 버그헌터들의 편지를 하나하나 체크합니다. 근거없는 루머에 현혹되지 맙시다.

그건 그렇고 전병창 버그헌터의 초사이아인 변신을 축하합니다. 근데 초사이아인은 방귀를 안뀐다던데…

기타

이달의 버그 헌터 리스트

이종원/ 최성운/ 조상익/ 정재교/ 이승규/ 이병호/ 허두원/ 손경식/ 송지현/ 김태우/ 민영규/ 최우진/ 선영석/ 이철호/ 신원미/ 이기찬/ 장보고/ 최정수/ 이경일/

이상 20명의 버그 헌터들에게는 포상점수 200점씩을 드립니다.

챔프 아트 갤러리

거리에 싱그러움과 푸르름이 가득 넘치는 계절이 찾아 왔습니다. 햇살은 날로 뜨거워지고 어김없이 찾아오는 계절의 오묘한 변화를 지켜보면서 자연의 위대함에 무릎을 꿇었습니다. 표현이 너무 시적인가? 본론으로 가서 이달의 작품을 검토해 본 결과 날씨 탓인지는 모르겠지만 너무 여러분이 나태해졌다는 것이 느껴졌고 작품 선정에 무척 고민을 많이했습니다. 하지만 이번달에도 어쩔 수 없이 장원에게는 IBM PC게임, 준장원에게는 「네모네모 로직」 단행본, 준준장원에게는 게임음악 CD를 드리고 입선작에게는 챔프점수를 무려 1,000점이나 드리겠습니다. 분발하세요!

이달의 장원

날아랏! 오공

김지수/

준장원

"마다라, 그만 돌아가자!"

김수철/

준준장원

으랏챠! 난 마음이 깨끗해

이인규/

야, 무거워 내려와!

이기성/

파피는 개를 가장한 고양이?

신성철/

얼굴이 좀 지저분하군

이영훈/

꺼벙이 카즈야

박진영/

아~ 황홀하다!

이응석/

SD 아랑전설 3

박자연/

신세대와 구세대

이지성/

버철 아키라

최우진/

정신없는 싸울아비들

들놀이 갈 땐 공룡이 최고!

정동철/

내 주먹을 받아랏!

최동식/

어쭈구리, 좀 하는데?

이유신/

야! 우리 게임챔프에 가보자

김수원/

무서운 강시가 여자로…

성영국/

리본이 키 만하네

김슬기/

들이서 자~알 논다

김혜신/

어느날 바닷가에서…

옥정욱/

알 림

이 코너에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다.(단, 그림 제목과 4컷 만화 제목 명기!!)

상품을 받으실 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다.(단, 상품을 받을 수 있는 날은 매월 24일이며 당선된 후 1개월이 지나면 상품을 받을 수 없습니다. 방문전에 반드시 전화요망!)

보내실 곳: 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산 빌딩 3층 게임챔프 「챔프 아트 갤러리」 담당자앞

★이상의 입상자에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다.

4컷 만화

구로코 너…

주성호/

한조와 인법영무(?)

정부호/

겜훈장

겜학당에 다니는 겜훈장 제자 여러분, 한달동안 별고 없었습니까? 이번달도 어김없이 겜훈장 코너는 건재합니다. 단, 겜훈장이 바람이 들었는데... 하지만 이번달에도 열화같은 독자들의 궁금증을 풀어주기 위해 다시 엽서를 손에 들었습니다.

에헴! 어디 엽서한번 볼까? 응! 아직도 겜훈장의 정체를 모르고 있잖아!

Q 안녕하세요, 겜훈장님! 저는 게임을 좋아하는 게임소녀(?) 랍니다. 제가 저번에 「프린세스 메이커2」를 구입했는데 설명서의 사진을 보니 돈이 꽉 차 있더군요. 그래서 그 비법좀 가르쳐 주십사 하고...

A 「프린세스 메이커2」의 디렉토리로 들어가 보면 PM2EDIT.BAT 라는 화일이 있습니다. 그 화일을 실행시켜 보면 돈(MONEY), 경험치(EXP), 체력(HP)의 막대 그래프가 있습니다. 이것들을 지정해 막대 그래프를 올리면 돈, 경험치 등이 최상이 됩니다. 하지만 자칫 잘못해서 색기 등을 올리게 되면 엔딩이.....

김서영/

Q 안녕하세요, 겜훈장님. 저는 슈퍼 알라딘보이용 「모탈 컴배트」를 가지고 있는 학생입니다. 그런데 모탈 컴배트에는 필살기 커멘드가 거의 다릅니다. 진짜 필살기가 나가게 해 주시고 덤으로 인심 쓰셔서 '페이탈리티' 조작 방법도 가르쳐 주세요

A 모탈 컴배트에서는 여러가지의 잔인한 장면이 많이 나옵니다. 그중 페이탈리티 조작방법을 페이지 관계상 1가지씩만 알려드리겠습니다.

리우캉 : 방어 버튼을 누른채로 ↓→←←← + 강킥
쿵라오 : →→→ ↑ + 약킥
죠니 케이지 : ↓ ↓ →→ + 약펀치
랩 타일 : ←← ↓ + 약펀치
서브 제로 : →→ ↓ + 강킥
상청 : 방어버튼을 누른 채로 ↑↓ ↑ + 약킥
키타나 : 방어버튼을 세번 연타하고 강킥을 누른다
잭스 : 약펀치를 누른 상태에서 →→→ 한뒤 놓는다
밀리나 : →←→ + 약펀치
바라카 : ←→ ↓ → + 약펀치
스콜피온 : 방어버튼을 누른채로 ↑ ↑ + 강펀치
라이덴 : 약킥을 누르고 있다가(한 6초정도) 상대방을 잡고 던진 후 번개를 쏜다.

박태진/

Q 안녕하세요, 겜훈장님. 저는 SFC용 「드래곤볼 초무투전」을 하고 있는 독자입니다. 그런데 가메하메파 받아치기를 모르겠어요. 그리고 가메하메파를 사라지게 하는 방법도 알려주시면 감사하겠습니다.

변신!! 겜훈장 800점

최우진/

별들에게 물어봐! 1,000점

서봉기/

A 일단 가메하메파 받아치기는 순으로 입력시키면서 A버튼을 누르면 되고, 가메하메파를 기합으로 사라지게 하는 방법은 ←↙↓→순으로 입력을 시키면서 A버튼을 누르면 됩니다. 두 커멘드는 타이밍을 잘 맞추지 않으면 성공시키기가 어려우므로 유의하기 바랍니다.

이재권/

Q 안녕하세요, 겜훈장님! 저는 국민학교 4학년으로 「라이브 어 라이브」와 「록맨 X」 「FF6」를 다 깼습니다. 지금은 「드래곤볼 초오공전」을 하고 있는데 야무치를 이기지 못하고 있습니다. 이길 수 있는 비법과 에네르기파를 쏘는 법을 알려주세요

A 야무치와 만나게 되면 맨 처음은 시나리오상 야무치에게 질 수밖에 없습니다. 그 다음 두번째로 만나게 되면 진짜 결투가 되는데, 일단은 야무치를 기절시킨 다음 L, R 버튼을 동시에 눌러 전투력을 높인 다음 여러가지 공격을 하면 쉽게 이길 수 있습니다. 그리고 에네르기파는 맨 처음에는 쏠 수 없고 만화의 시나리오대로 일단 후라이팬산에서 무천도사를 데려와 에네르기파를 수련하면 다음부터 사용할 수가 있습니다.

김운용/

Q 겜훈장님! 「슈퍼 동키콩 컨트리」에서 라이프를 50으로 올리는 방법이 있다는데 가르쳐

주세요. 그리고 IBM PC용 게임인 「둠」에서 벽을 그냥 지나다니는 비법을 가르쳐 주세요.

「슈퍼 동키콩 컨트리」의 라이프를 50으로 올리는 방법은 24발 연사가 가능한 패드를 준비하고 타이틀 화면에서 A, B, L, R을 연사하면서 스타트 버튼을 누르면 됩니다. 그러면 다음 화면으로 들어갔을 때 효과음이 나게 되고 게임을 시작하게 되면 라이프 표시부분이 50으로 되어 있을 것입니다. 그리고 IBM PC용 게임인 「둠」은 게임 도중에 「IDCLIP」를 순서대로 입력하면 됩니다.

육대근/

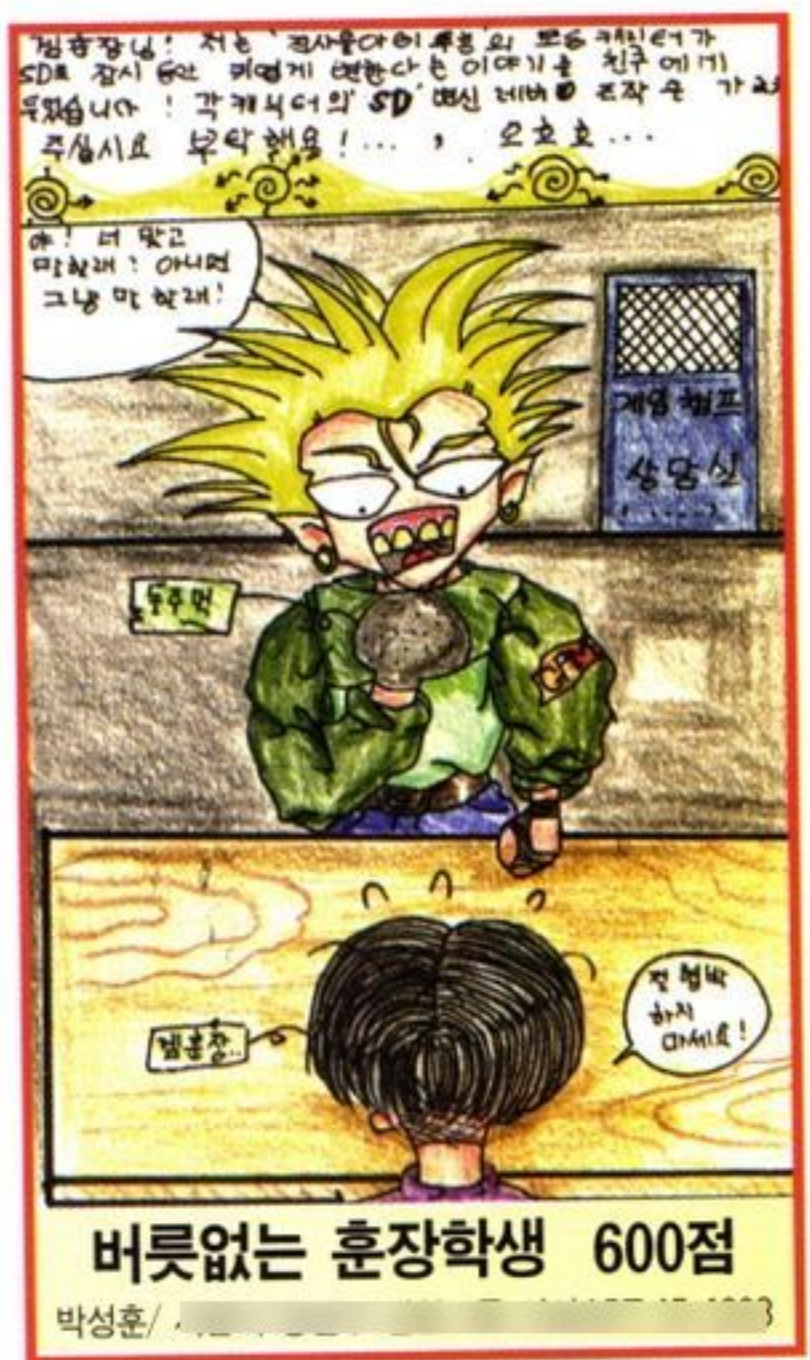
안녕하세요, 겜훈장님! 저는 아케이드용 게임을 즐기는 유저입니다. 엽서를 보낸 이유는 「X-MAN」에서 고우키가 나온다고 해서 입니다. 이왕 보낸 김에 몇가지를 더 물어 보겠습니다. 「진 싸울아비 투혼」에 나오는 캐릭터들의 초필살기를 가르쳐 주십시오. 또 제가 11월달 부록인 완전 공략집을 잃어버렸습니다. 그것 하나만 다시 구입할 수는 없을까요?

질문이 너무나 많군요. 우선은 고우키에 대해서만 말씀드리죠. 「X-MAN」에서 고우키를 출현시키려면 「슈퍼 스트리트 화이터 II-X」와 같이 각 캐릭터의 얼굴을 왔다리 갔다리 해야 하는데 그 순서는 이렇습니다. 먼저 캐릭터 셀렉트 화면에서 커서를 스파이럴에 1초 정도 맞추고 커서를 이동시킵니다. 실버 사무라이 - 사일록 - 코롯사스 - 아이스맨 - 코롯사스 - 사이클롭스 - 울버린 - 오메가레드. 마지막으로 실버 사무라이에 커서를 맞추고 1초 정도 후에 강펀치, 약 킥, 강 킥 버튼을 동시에 누르면 선택됩니다.

그리고 사무라이 초필살기는 지면 관계상 가르쳐 드릴 수 없습니다. 다음호를 기대하시길. 마지막으로 11월호 부록은 겜훈장을 직접 찾아오면 한권 드리겠습니다.

강지원/

버릇없는 훈장학생 600점

박성훈/

안녕하세요, 겜훈장님. 몇가지 궁금한 점이 있어 엽서를 띄웁니다.

첫째, RGB 모니터와 PC 모니터에 게임기를 연결했을때, 어느쪽이 더 깨끗한지?

둘째, 마이크로 소프트사가 제작한 OS 프로그램이 세가 새턴에 사용된다는데 사실인지?

셋째, 이 OS로 게임을 만들면 현재의 S/W보다 좋아지는지? 알고 계시다면 꼭 가르쳐 주세요.

궁금한 점에 대해서 답변을 해 드리죠.

첫째, RGB의 경우는 RGB 모니터가 PC 모니터이고 PC 모니터가 RGB 모니터인데 어느쪽이 더 좋은가를 물어본다는 것이 참 재미있군요.

둘째, 마이크로 소프트사가 제작한 OS가 새턴의 전반적인 OS로는 사용되지 않습니다. 마이크로 소프트사의 OS는 「버철 화이터」 시리즈 제작에 사용되고 있을 뿐입니다.

셋째, 이 대답은 좀 다른 내용인데 세가 AM2연에서 이번에 새로운 OS가 개발 되었습니다. 이 OS를 이용한다면 현재의 S/W보다 좋아질 것은 확실합니다.

정윤한/

TO. 겜훈장님 「FF6」를 즐기는 독자입니다. 이벤트는 모두 진행시켰습니다. 그런데 나르셰에 갔다온 후 마봉벽 관리소에 들어가지 못하고 있습니다. 왜 그런지 제발 좀 가르쳐 주세요. 벌써 몇 달째 고생하고 있습니다.

나르셰에 갔다온 후에 마봉벽 관리소에 들어가려면 티나가 파티에 참가하고 있어야만 가능합니다. 한번 파티를 점검해 보고 만약 티나가 없다면 세쳐의 비공정으로 가서 티나를 파티에 참가시키고 다시 마봉벽 관리소로 들어가면 됩니다.

류성열/

안녕하세요, 겜훈장님. 저는 「FF6」를 두번째로 해보는 독자인데요, 2부에서 경매장이 있는 마을의 위쪽 큰집에 카스트라 황제의 초상화가 있는데 그것을 조사하고 꽃을 조사한 후 다시 초상화를 조사하면 이상한 아이템을 얻을 수 있는데 그 아이템은 어느곳에 사용을 하는 것입니까?

김준군이 아이템이라고 말하는 것은 어느 곳에 사용하는 것이 아니라 단순한 편지입니다. 그 편지의 내용은 가스트라 황제가 죽기전에 남긴 재보에 관한 것이지요. 별모양의 산에 비공정을 가지고 가면 들어갈 수 있습니다. 그곳이 가스트라 황제의 비보가 있는 곳이며 록크도 다시 동료로 들어오는 장소입니다.

김 준/

겜훈장님! 제발 저를 뽑으셔서 구원해 주십시오. 고민이 너무 심합니다. 다름이 아니라 게임챔프에서 정성스레 만드신 「FF6」 공략본에 분명히 소환마법이 있는데 이상하게도 저는 소환마법이 안돼요. 제발 저를 뽑아 줘서 고민을 풀어 주십시오. 겜훈장 믿습니다 아싸라~비아!!

소환마법의 사용방법은 간단합니다. 마석을 손에 넣게 되

면 파티에 들어와있는 캐릭터에게 마석을 장비하도록 하십시오. 그리고 전투에 들어가면 마법을 선택하고 마법칸 맨위에서 한번 더 십자키의 위를 누르면 장비하고 있는 마석의 환수를 소환할 수 있습니다.

무명인/ ???

Q 안녕하세요, 겜훈장님?
저는 슈퍼컴보이를 가지고 있습니다. 최근에 「초사이어인 전설」을 사서 하고 있는데 나메크성에서 도도리아를 죽인 후 손오공과 피콜로의 수련이 지나서 오반이 동굴에 들어갔는데 길이 안보입니다. 「드래곤볼Z 외전」에 나와있는 공략을 보니 석판을 찾아야 한다고(3개) 하는데 위치를 모르겠습니다. 가르쳐 주십시오.

어린 겜훈장!? 600점

조길제/ 서

A 석판의 위치는 이전에 큐이를 만났던 동굴에서 왼쪽 아래로 내려가면 동굴이 하나 더 있는데 그 동굴안의 토관속을 전부 조사하면 찾을 수 있습니다. 단, 이것은 석판이 아니라 암호문이기 때문에 전부 보지 않으면 위쪽 동굴의 길을 가로막고 있는 요정이 길을 비켜주지 않습니다.

김정민/

Q 안녕하십니까, 겜훈장님.
다름이 아니오라 지난 5월호 게임챔프에 있는 차세대 스페셜 특보에는 「데이토나 USA」에 에디트 모드가 있다는데 어떻게 해야 자신의 차를 만들 수 있습니까? 또, 저에게는 파워 메모리가 있는데 어떻게 하면 세이브를 할 수 있습니까?

A 「데이토나 USA」에서 차를 늘리는 방법 자체는 쉽지만 쉽게 이룰 수 없는 엄청난 고통이 따릅니다. 우선 난이도를 모두 노멀 이상으로 만들고 각 코스에서 1등을 해야만 합니다. 그러면 최종적으로 상급 코스를 1등한 후에 데이토나 말도 나오고 총 7대의 차가 늘어나게 됩니다. 또한 세이브 문제는 걱정하지 않으셔도 됩니다. 데이토나는 자동적으로 세이브 됩니다.

정병주/

Q 안녕하십니까, 겜훈장님.
저는 「제 4차 슈퍼 로보트 대전」을 구입하였습니다. 그런데 게임챔프 3월호를 보니, 진게타로보트나 그룬가스트에 주인공을 탑승시킬 수 있다고 하는데 주인공을 건담과 동일한 로보트로 탑승시켰는데 되지 않습니다. 탑승시키는 법을 가르쳐 주세요.

A 「제 4차 슈퍼 로보트 대전」은 게임 시작시에 주인공의 성격을 정하고 리얼 로보트계냐, 슈퍼 로보트계냐를 선택하게 됩니다. 만약 건담계열의 로보트를 주인공에게 주고 싶다면 리얼 로보트계로 선택하여 게임을 시작하면 됩니다.

김도현/

Q 존경하는 겜훈장님! 안녕하세요?
저는 차세대 게임기에 무척 관심이 많은 소년이에요. 그런데 전 두가지 궁금한 게 있어요. 소니의 PS와 닌텐도의 울트라 64를 비교했을 때 소프트의 수나 질, 기능, 참여 회사가 어느쪽이 뛰어난가요? 또, 그 유명한 정사각형 소프트사들은 어느 기종에 참여하는지... 꼭 알려주세요.

A 우선 스퀘어에 대한 것부터 말씀 드리죠. 스퀘어는 현재 소프트웨어가 닌텐도와 계약되어 있기 때문에 닌텐도의 울트라64 쪽으로 참가할 것이 거의 확실합니다. 그리고 소니 플레이 스테이션과 닌텐도의 울트라 64를 비교하자면, 당장 울트라64가 발매되는 것이 아니여서 아직은 모르겠지만 아케이드용에 등장하고 있는 울트라64 소프트를 보면 아직은 소니의 플레이 스테이션에 깃발을 드는 것이 좋다고 생각합니다. 서드파티의 경우는 닌텐도와 소니가 비슷하다고 할 수 있습니다.

김원영 /

Q 제발 절 도와주세요!
전 듀오용 「에메랄드 드래곤」을 하는 유저입니다. 버긴의 뒤를 쫓아 나나이 마을에 가려고 하는데 아파스의 요새가 앞을 막았습니다. 그리고 태프할아버지가 써준 편지를 호스로우에게 전해주는 조건으로 마법의 갑옷을 빌린다는데... 꼭 좀 도와주세요.

A 이곳에서는 마쥬레스 동굴에 잠들어 있는 고렘을 쓰러뜨려야 합니다. 마법사 버긴이 마쥬레스 동굴로 향했다고 하니 일단은 마쥬레스 동굴로 가십시오. 아파스의 요새로 가는 것은 스토리를 너무 앞서 가는 것입니다.

마쥬레스 동굴로 가서 고렘을 쓰러뜨리면 마도사 버긴을 동료로 얻을 수 있습니다.

이현성 / 서

챔프 초대석

과학기술정책관리연구소 산업혁신실 이정원 박사

게임 소프트 산업은 국가 핵심산업으로 추진돼야

얼마전 「소프트웨어 산업의 장기발전을 위한 기술혁신 전략」이라는 보고서를 발표해 한국 소프트웨어의 산업발전 방향, 특히 게임 소프트의 중요성과 발전의 당위성을 중점적으로 제시한 과학기술정책관리연구소 산업혁신실의 이정원 박사(34세)를 만나 보았다.

"우선 게임에 대한 사회적 인식을 긍정적으로 바꿔야 합니다. 우리 정서에 맞도록 제작된 배경과 캐릭터, 그리고 교육적 효과를 접목시킨 소프트웨어를 제작해서 게임 소프트웨어도 높은 교육적 가치가 있다는 점을 부각시켜야 합니다. 물론 국가정책차원에서 기술인력양성과 생산기반기술의 적극적 지원도 필요합니다."

지난 12월 14일 프레스 센터 기자 회견장에서 열린 세미나에서는 '컴퓨터게임산업의 육성을 위한 정책방향'이라는 주제 발표를 통해 국내 게임산업 발전방향이 제시됐다.

현재 우리나라가 안고 있는 게임 소프트웨어 산업의 문제점인 사회의 부정적인 시각, 무분별한 수입 및 유통판매, 심의제도와 관련단체의 역할정립의 불투명성 등을 날카롭게 지적한 이정원 박사는 서울대 경영학과를 졸업하고 한국과학기술원 경영과학관에서 석박사과정을 마친 후 작년부터 과학기술정책관리연구소에서 연구활동을 벌이고 있다.

지금까지 하드웨어 중심의 기술혁신에서 소프트웨어도 지식과 정보차원에서의 혁신이 필요하다고 판단, 소프트웨어 산업연구에 접근하게 됐다는 이 박사는 현재 우리나라가 안고 있는 게임 소프트웨어 산업의 문제점인 사회의 부정적인 시각, 무분별한 수입 및 유통판매, 심의제도와 관련단체의 역할정립의 불투명성 등을 날카롭게 지적했다.

과학기술정책관리연구소
산업혁신실
(02-965-1949)

10

10

※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

전문점 탐방

最古를 자랑하는 프라모델 전문점 「우주 모형」

가정용 게임기가 탄생하기 전. 어릴 적에…(참고: 여기서 어릴 적이란 고교 시절 이전을 말함) 100원짜리부터 비싸게는 수만원대에 이르는 프라모델을 사서 조립하던 기억이 있을 것이다. 아 난 조립하다가 엄마한테 들켜 매도 참 많이 맞았지…

혹시 홍대 입구에서 프라모델계의 터줏대감 노릇을 하고 있는 「우주 모형」을 아시는 자가 있는지 모르겠다. 1986년 3월에 문을 연 이래 프라모델광들의 몇안되는 제품 구입처로 사랑을 받아왔다.

요즘은 초중고생 이외에도 대학생과 회사원까지 찾아올 정도로 프라모델 애호가의 폭이 넓어졌다. 프라모델이 단연 주력 상품으로 꼽히며 모형 자동차와 RC카도 꾸준한 인기를 유지하고 있다. 특히 최근에 붐이 일고 있는 서바이벌 게임용 총기류와 BB탄도 갖추고 있다. 또한 조립한 프라모델에 사실감을 더하기 위해 필요한 에나멜과 붓 등을 저렴한 가격으로 판매하고 있다.

신상품이나 국내에서 구입하기 위한 희귀한 프라모델은 사장님이 10여년 동안 터득한 노하우를 발휘, 최대한으로 신속히 입수하여 소비자들에게 건네준다.

물론 통신 판매도 가능하다. 일단 우주모형에 전화를 걸어 원하는 제품을 말하면 지로 용지를 보내준다. 이 지로 용지를 들고 은행으로 냅다 뛰어가서 제품 대금을 입금시키면 3일이 지나기 전에 정성스럽게 포장된 프라모델 소포를 받을 수 있다.

문의처: 우주모형
(02-337-3188)

게임챔프 '95.7
聖劍傳說3

게임챔프 '95.7
聖劍傳說3

※ 챔프점수 제도는 챔프티켓 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다.(단, 단행본 우송료는 본인 부담)

명작스테이션

SLAM DUNK

슬램덩크 극장판 - 전국대회제패다! 편

전국제패다, 사쿠라기 하나미치!

신바람이 나서 리바운드를 마구 따내는 사쿠라기

〈지금까지의 줄거리〉

쇼호쿠(북산)고교 농구부의 문제아 사쿠라기 하나미치(강백호)는 리바운드에 재능이 있으나 농구의 농자도 모르는 초보자. 지금까지 전국대회의 지역 예선전을 3번 치른 쇼호쿠 농구부는 패배한 적이 없으나 사쿠라기는 3번 모두 5반칙 퇴장당했다.

쓰쿠부 고교와 4차전을 벌이게 된 쇼호쿠 고교. 시합 전에 쓰쿠부의 1학년생 난고가 사쿠라기에게 '하루코(채소연)를 놓고 대결하자'고 하여 사쿠라기로서는 절대로 패배해서는 안되는 시합이었다.

'리바운드를 제압하는 자는 시합을 제압한다'는 말을 기억해내고 3점슛으로 위력을 발휘하던 고다이를 제압하는 사쿠라기. 다급해진 고다이는 반칙을 저지르고 심판에게 대들다가 퇴장당하는데…

고다이는 사쿠라기와 공을 놓고 거루다가 반칙을 저질렀다

퇴장당한 선수의 눈물

게임의 흐름은 이미 쇼호쿠 고교쪽으로…

3점슛 전문가인 고다이의 퇴장은 쓰쿠부 고교에게 있어 치명타였다. 한때는 20점 이상을 앞서가던 쓰쿠부가 사쿠라기의 리바운드 때문에 점점 점수차가 줄어드는가 싶더니 고다이가 퇴장당한 후에는 아예 역전당하기 시작했다.

"쓰쿠부는 이긴닷!"

난고는 굽힐 줄 모르는 투지로 코트 안에서 마구 뛰어다니며 공을 빼앗으려 했으나 루카와(서태웅)의 공격과 사쿠라기의 수비에는 도저히 당해낼 수 없었다. 해남고의 이정환은 생각했다. '저 10번 선수의 움직임 때문에 시합의 흐름이 완전히 바뀌고 말았어'

"한 골만 넣어줘!"

필사적으로 벤치에서 응원하는 고다이. 퇴장당한 선수에게 있어 자기 편을 도울 수 있는 길은 응원 뿐이다. 그러나 고다이 자신이 빠져나간 구멍을 메우기에는 고다이의 애타는 응원도 부족하기만 했다.

"제기랄! 따라잡을 수 없어!"

무릎을 꿇고 주먹으로 땅을 내려치는 난고. 다른 쓰쿠부의 선수들도 같은 심정이었다. 벤치에 앉아있는 고다이는 더욱 애가 탔다.

"사쿠라기, 잘 봐둬! 퇴장당한 선수의 애절함이 어떤 것인가를 말이다! 한번 퇴장당한 선수는 그 경기에 돌아올 수 없다. 그렇기 때문에 퇴장만은 어떤 일이 있어도 당해서는 안된다고 말한 것이다. 특히 팀에게 있어 꼭 필요한 선수일수록…!"

아카기(채치수)의 말이었다. 이 말을 들은 사쿠라기는 퇴장당하지 말아야겠다는 집념을 더욱 불태웠다.

"한 골만 넣어줘!"

리바운드를 향한 사쿠라기의 투지는 식을 줄 모른다

"제기랄! 따라잡을 수 없어!" 땅을 치며 비통해하는 난고

리바운드를 제압하는 자는…

"이것 보세요! 한 골만 더 넣으면…!" 구경온 능남 선수들이 놀란다

하루코를 향해 리바운드 신기록 달성을 맹세하는 사쿠라기

"이것 보세요! 리바운드를 하나만 더 잡으면 사쿠라기는 대회 신기록을 내게 된다고요!" 여기서 이기는 팀과 5차전의 상대가 될 능남 선수들이 지켜보다가 이 말을 듣고 놀랐다.

"사쿠라기이-! 하나만 더 잡으면 신기록이야아-!"

하루코가 손을 흔들며 외쳤다.

"잡고 말고요! 이 사쿠라기 하나미치, 하루코씨를 위해서라면 무엇인들 못하겠습니까!"

건방지게 구는 사쿠라기의 뒤에서 루카와는 썰렁하다는 듯이 한숨을 내쉬었다. 관중석에서 "딱 하나만 더!"라고 사쿠라기의 친구들과 하루코의 친구들이 외쳤다.

친구 하나가 외쳤다.

"좋았어, 사쿠라기! 하나만 더 잡으면 신기록이야!"

라고 외치자 옆에서 다른 친구들이 외쳤다.

"아니야, 아니야! 파울 하나만 더 하면 퇴장이야!"

아무래도 사쿠라기의 남자 친구들은 사쿠라기가 잘되는 꼴을 가만히 두고보는 성격이 아닌 것 같다.

드디어 23개째의 리바운드…!

흥분하는 하루코

그리고 다시 시합이 재개됐다. 리바운드된 공을 노리고 사쿠라기와 난고가 동시에 공중으로 떠올랐다. 두 남자의 몸이 공중에서 부딪쳤다. 그러나 공중에서의 리바운드는 단연 사쿠라기가 강했다.

그러나 관중은 알았다. 그의 훌륭한 플레이를

"삐이익!" 사쿠라기의 오반칙 퇴장이 선언된다

"리바운드를 제패하는 자가 시합을 제패한다!"

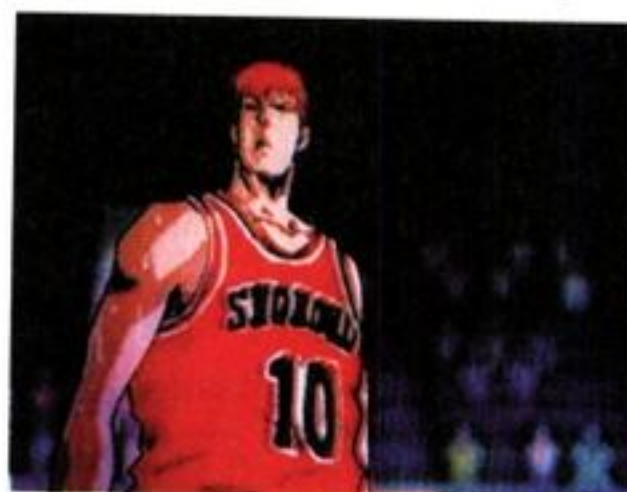
사쿠라기의 기록 달성이 선언되는가 하는 순간이었다. 그러나 사쿠라기는 공을 잡는 데에만 정신이 팔려 공중에서 난고를 밀쳐냈다. 날카로운 심판의 눈이 이를 놓칠 리가 없었다. 즉시 사쿠라기에게 반칙 선언이 내려졌고 사쿠라기는 5반칙 퇴장당하고 말았다. 물론, 반칙으로 잡은 공이었으므로 마지막 23번째 리바운드 역시 무효… 신기록에의 꿈이 물거품으로 사라지는 순간이었다.

워낙 점수차이가 많이 난 관계로 사쿠라기 없이도 여유있게 승리를 거둔 쇼호쿠 농구부. 신기록을 세우는데에도 실패하고 5반칙 퇴장까지 당해 창피해하는 사쿠라기를, 한나 선배가 다가와서 위로했다.

"사쿠라기, 저 환호성이 들리지 않니?"

농구코트 전체에서 조용히 울려퍼지는 사람들의 환호성. 그들은 한결같이 오늘 가장 멋진 플레이를 보여주었던 리바운드 왕 사쿠라기의 이름을 입을 모아 외치고 있었다. 멍하니 서서 관객들을 올려다보는 사쿠라기. 그에게 있어 스포츠란 무엇인가가 새삼 느껴지는 순간이었다.

"으이그-!" "죽어라, 죽어!" 팀원들의 비난을 한 몸에 받는 사쿠라기

또 하나의 시합이 끝났다. 이제 얼마 후면 해남대 부속고와 능남고가 차례로 쇼호쿠의 앞에 나타나게 될 것이다. 또 퇴장당했다고 아카기 주장에게 꿀밤을 맞는 사쿠라기. 전국대회에 나가지 못한 울분을 터뜨리며 눈물을 흘리는 고다이. 시합이 끝난 농구장의 모습은 많은 사나이들의 다양한 모습을 연출하고 있었다…

자신을 향해 박수치는 관중들을 둘러보며 어리둥절해하는 사쿠라기

눈물을 흘리는 고다이와 머리를 쓰다듬어주고 있는 쓰쿠부고교 감독

애니메이션 스트리트 화이터 (제1부)

사가트 - 최초의 패배

류와 사가트가 권법 대결을 벌이고 있다

먹구름이 하늘을 뒤덮고 있다. 천둥과 번개가 간간이 내리치는 벌판에서 거구의 두 사나이가 숨을 거칠게 몰아쉬

며 서로를 노려보고 있다.
키가 큰 사나이는 무예타이의 달인인 사가트. 세계 최강의 무도가라고 알려져 있는 그가 지금 일본에서 10년간 권법을 수련했다는 류라는 자와 대결하고 있다.
체격이 월등히 큰 사가트는 압도적인 힘으로 류를 밀어붙이고 있었다. 땅에 무릎을 꿇은 류에게 마지막 공격을 가하기 위해 달려드는 사가트. 그

류의 기가 양손 끝에 모이면서 파동권이…

류의 승룡권이 사가트에게 명중! 사가트의 가슴에 난 상처는 이때 난 것이다

러나 이때 류의 승룡권이 사가트의 가슴에 작렬했다.
마지막 일격으로 승리를 거두려고 했던 사가트는 치명타를 입었음에도 불구하고 성난 황소처럼 류를 향해 달려들었다. 그때, 일어서서 자세를 가다듬은 류가 양손에 기를 모았다. 그리고 사가트가 류를 덮치기 직전, 파동권의 거대한 에너지가 사가트를 날려버렸다.

가일과 춘리 - 차가운 만남

얼마 전 런던에서 SAS 요원이었던 캐미가 정부 요인을 살해하는 사건이 벌어졌다. 국제경찰기구(인터폴)의 분석에 의하면 최근 벌어지고 있는 요인 암살사건들이 세계적인 규모로 커진 범죄조직 샤들에 의한 것이라고 한다. 이들은 지금 전세계에 퍼져있는 수준급의 격투가들을 모으고 있는데, 더이상 놓아두면 전세계가 완전히 혼란에 빠질 것임은 자명한 일이다.
그래서 인터폴은 각국의 군대와 협조하여 타이에 위치한 샤들의 근거지에 총공격을 가한다는 작전을 세웠다. 샤들에 대한 수사를 맡고 있는 춘리는

캐미의 런던 살인사건 등 각국에서 벌어지는 요인 살해사건을 분석하여 보고하는 국제경찰의 춘리

샤들과 그 지휘자인 베가를 무찌르기 위해 미 공군소령 가일에게 협조를 요청했다.
공군기지에서 만난 가일은 그녀로부터 설명을 듣고서 "베가는 내가 쓰러뜨린다. 다른 사람의 도움은 필요 없어!" 라고 차갑게 내뱉았다. 전우인 낫슈가 베가의 손에 죽임

공군기지에 도착한 가일은 손님이 왔다는 소리에…

태국의 거대한 불상 모양의 바위가 갈라지며 샤들의 기지가 나타난다

을 당한 후 복수심을 불태우고 있던 그는 혼자만의 힘으로 베가를 무찔러야 한다고 생각하고 있었던 것이다.
한편, 가일이 그렇게도 증오하는 베가는 전용 비행기를 타고 타이의 깊은 산속에 숨겨져 있는 자신의 비밀기지로 돌아가고 있었다. 그의 주변에는 바이슨, 발로그, 그리고 사가트 등 3명의 심복이 그를 호위하고 있었다.

뾰로통해진 춘리

기지에는 음흉한 얼굴을 한 박사가 보고를 하기 위해 기다리고 있었다. 그는 최신형 스파이 로보트와 그 로보트들이 전세계로부터 입수한 격투기의 달인들에 관한 정보를 베가에게 설명했다. 베가는 사가트와 류가 싸우는 필름을 보고 대단히 흥미로워 했다.
"파동권을 발사할때의 파워는 인간으로서는 상상할 수 없는 수준입니다."
"흐음… 어떤 수단을 써서라도 류라는 사나이를 찾아내도록 하라!"
류를 부하로 삼고 싶어진

춘리가 악수를 청하지만 가일은 이를 무시하며 차가운 한 마디를 내뱉는다. "베가는 내가 잡는다. 도움따윈 필요 없어!"로…

전세계의 무도가들을 감시, 분석하기 위한 샤들의 스파이 로보트

히말라야의 오지에서 홀로 수련중인 류

베가는 류에 관한 녹화필름을 보고 구미가 당긴다

베가가 지시하는 모습을 사가트는 옆에서 불만스러운 듯이 쳐다보고 있었다.

격투가들을 노리는 스파이 로보트

켄을 감시하고 있는 샤들의 스파이 로보트

T.호크가 켄에게 도전해왔다

한마리 외로운 늑대처럼 홀로 수련하는 류가 히말라야의 오지에서 승룡권의 연습을 하고 있을 무렵, 켄은 미국에서 격투기 챔피언으로서 화려한 삶을 살고 있었다. 어느날 밤,

"켄이라도 손에 넣을 수 있다면…"

T.호크의 습격(호크는 '도전'이라고 생각했지만)을 물리치는 모습이 샤들의 스파이 로보트에게 촬영당해 켄에 관한 자료도 베가에게 넘어갔다.

베가는 켄과 류가 같은 스승으로부터 권법을 배운 동문이며, 둘의 실력은 서로 비슷하다는 보고를 듣고는 "어디가 있는지도 모르는 류는 접어두고 미국에 있는 켄부터 손에 넣자!"고 말하며 전용 비행기편으로 미국을 향해 날아갔다.

인도까지 흘러 들어온 류는 우연히 공터에서 내기 격투를 벌이고 있는 것을 보고 발을 멈추었다. 요가 화이터 달심과 일본에서 건너온 스모레슬러 에드몬드 혼다의 대결이었다.

류와 혼다의 만남

인도에서 대결중인 달심과 혼다

무식하게 힘으로 밀어붙이는 혼다의 공격을 고무처럼 탄력있게 받아넘기며 오히려 혼다를 괴롭히는 달심. 그러나 달심은 자신을 지켜보고 있는 무서운 투기(권법가들이 몸으로부터 발산하는 기)를 느끼고 싸움을 중단한다. 지고 있던 혼다는 갑작스런 달심의 싸움 중지선언에 '그럼 내가 이긴 것으로 해도 괜찮아?'라고 묻자 달심은 좋다고 했다.

혼다가 상금을 챙기고 있는 동안 달심은 투기를 내뿜고 있던 사나이를 찾았으나 류는 일찌감치 그 자리를 떠나 다른 곳으로 걸어가고 있었다.

류가 조금 더 걸어가자 다른 공터에서 정치 집회 때문에 사람들이 모여있는 것이 보였다. 무엇인가 궁금해져서 다가간 류는 그곳에서 연설중이던 고령의 할아버지가 갑자기 달려든 군복 차림의 사나이에게 공격당해 그 자리에서 숨지는 것을 목격한다.

군복 차림의 청년은 자신의 동료들이 타고 있는 검은색의 고급 승용차를 향해 마구 뛰어갔다. 류는 앞뒤도 가리지 않고 그를 잡기 위하여 뒤쫓아갔다. 그런데 승용차 안에서 검은 선글라스를 낀 다른 사나이가 군복의 청년을 차 안에 태우기는 커녕 기관총으로 마구 쏘아서 살해했다. 군복의 청년은 하수인에 불과하고 승용차 속의 검은 양복과 검은 선글라스는 목적을 달성하여 쓸모가 없어진 그 청년을 죽여서 증거를 없애려고 했던 것이 틀림없다.

분노한 류는 뒷좌석에 앉아 총을 쏘았던 사나이를 붙잡아 차 밖으로 끌어냈다. 사나이는 저항했지만 류에게 주먹으로 몇 번 맞고는 곧 기절했다.

순식간에 한 사람이 쓰러지는 것을 보고 이번에는 운전석에 앉아있던 사나이가 차를 몰고 도망가려고 했다. 류는 그를 놓치지 않고 달려오는 자동차의 정면에서 공중으로 뛰어올라 옆차기로 공격했다. 류의 강력한 발차기에 자동차가 달리는 속도가 합쳐져 운전석에 있던 사나이는 일격에 쓰러지고 말았다.

에드몬드 혼다가 류에게 다가와 인사하며 상금을 나누어 갖자고 한다

류는 샤들의 조직원들을 남김없이 붙잡았다

뒤늦게 경찰이 달려와서 기절한 검은 양복 사나이들을 붙잡아가면서 류와 대화를 나누었다. 이들이 도대체 누군데 이런 나쁜 짓을 하느냐고 묻는 류에게 경찰은 답답하다는 듯이 말했다.

"아 글쎄, 이 놈들이 샤들의 조직원이지 뭡니까!"

"샤들? 그게 뭡니까?"

"아니, 샤들도 모르세요? 전세계적인 범죄조직 있잖아요. 납치, 살인, 쿠데타… 못하는 범죄가 없는 놈들이예요."

샤들이 무엇인가를 처음 알게된 류였다. 그때, 누군가가 류의 등을 툭 쳤다. 아까 달심과 싸우고 있던 혼다였다.

"아까 다 졌던 싸움을 당신 덕택에 이겼소. 자, 상금의 절반은 당신이 가지시오."

"아니, 무슨 영문인지 모르겠거니와 내가 어떻게 이런 돈을 받을 수가…"

"보아하니 형씨도 일본 사람 같은데, 같은 나라 사람끼리 괜찮아요! 자!"

류와 페이롱의 만남

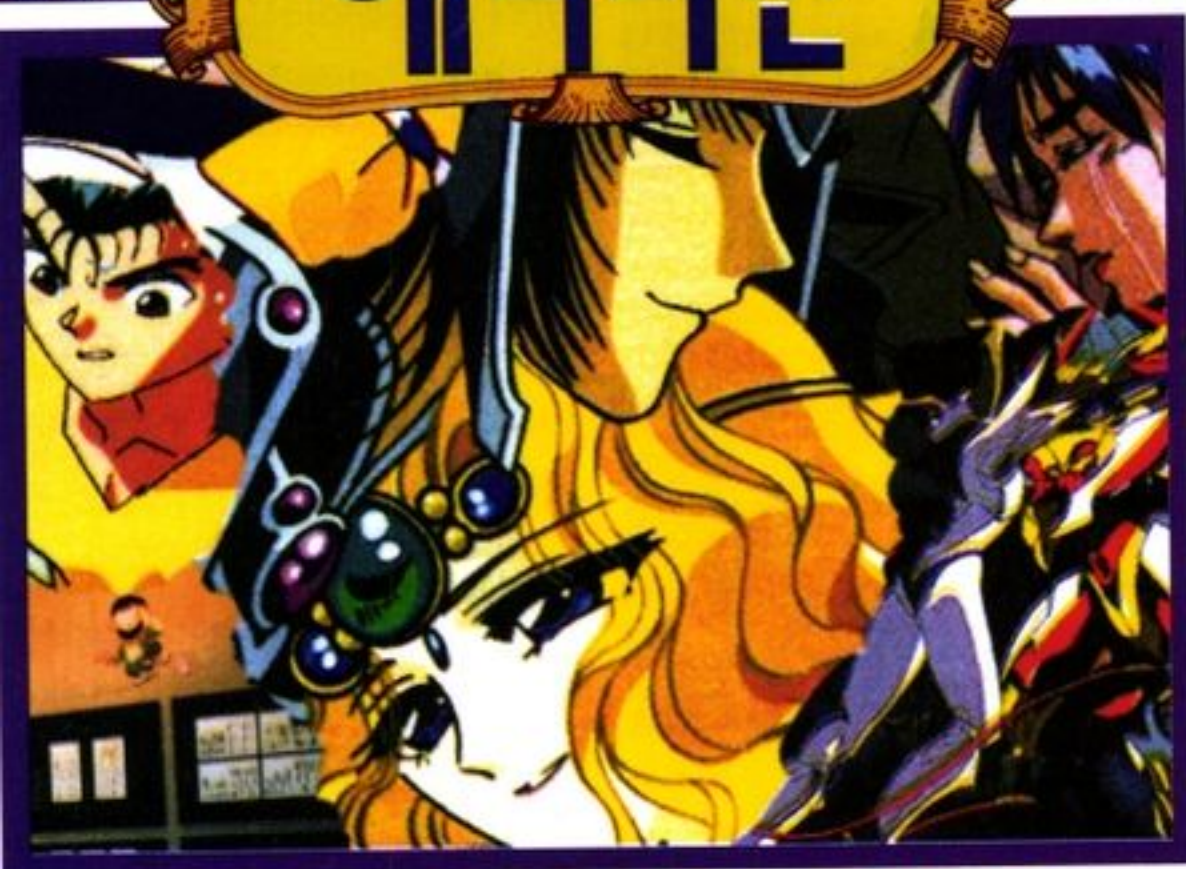
용권선풍각이 페이롱을 겨우 잠재웠다

영화 도중에 류와 페이롱은 의미없이 만나 의미없는 싸움을 한판 벌인다. 게임팬들을 위한 서비스 차원에서 억지로 삽입한 격투장면이지만 그래도 스트리트 파이터 팬들에게는 놓칠 수 없는 시원한 액션이었다.

중국의 어느 도시에서 내기격투를 벌이고 있는 걸 구경하다가 체격이 좋다는 이유 하나만으로 억지로 끌려나온 류는 할 수 없이 상대방을 일격에 쓰러뜨린다. 이를 멀찍이서 구경하던 쿵푸스타 페이롱은 흥미를 느끼고 류에게 도전한다. 류의 공격에 한쪽 팔이 부러졌음에도 불구하고 페이롱은 승룡각으로 류를 다운시킨다. 더없이 치열한 페이롱의 도전을 류는 용권선풍각으로 겨우 물리친다.

강한 격투가끼리의 우정이 싹트는 페이롱과 류. 둘은 언제 만날 지를 기약하지 않은 채 그대로 헤어진다

애니비전

NEWS NEWS NEWS

해외뉴스

매직나이트 레이어스 1부 완결!

'타도 세일러문!'을 외치며 일본 현지 TV에서 방영됐던 「매직나이트 레이어스」의 제 1부가 완결됐다. 두 작품 모두 예쁜 소녀들이 주인공이고 마법을 사용하여 악의 무리와 대결한다는 내용이지만 등장인물이 쓸데없이 많은 세일러문에 비해 주인공이 3명으로 제한되어 있고 보다 신비로운 세계관을 설정하고 있어 나름대로 성공적인 작품이었다. 그러나 세일러문의 인기를 꺾는데는 실패했다는 것이 관계자들의 평이다.

매직나이트 레이어스 제 1부의 마지막회 내용을 다이제스트!

매직나이트 레이어스 마지막회

죽음으로써 사랑을 이룬 자가트와 에메로드

마법 로보트 「마신(魔神)」을 조종하게 된 히카루 일행은 에메로드를 납치한 자가트와 대결한다. 자가트는 매직나이트들을 맞이하여 싸우다가 세사람이 만들어낸 「빛의 나선」 공격에 의해 사라진다.

그러나 에메로드를 구출하기만 하면 지구로 돌아갈 수 있다고 생각했던 이들의 앞을 가로막은 것은 뜻밖에도 어른이 된 에메로드였다. 그녀는 기도를 통해 세피로 세계의 안전을 유지하는 선택된 인간이었으나 금기를 어기고 신관인 자가트를 사랑하고 말았던 것이다.

최초에 히카루 등 세사람의 주인공을 2차원 세계 「세피로」로 소환한 것은 에메로드였다. 그녀는 이들에게 수련을 쌓을 것을 요청했으며 모든 역경을 딛고 세사람은 마법기사, 즉 매직나이트가 됐다.

매직나이트가 되어 거대한

히카루일행은 3대의 마법 로보트 「마신」을 부활시켜 조종하게 됐다

'에메로드… 이제 자유롭게…' 자가트는 이 말을 남기고 빛의 나선 속에서 먼지가 됐다

"그럼 왜 우리를 여기로 불러들인 거예요?"

"그것은… 나를 죽여달라고 부탁하기 위해서예요. 저는 자살할 수 없도록 운명지워진 몸이거든요."

이것이 '순수한 영혼을 가진 소녀' 에메로드의 마지막 말이었다. 그 다음에는 사랑하는 남자를 잃은 '분노에 찬 여인' 에메로드의 공격이 이어졌다. 에메로드도 로보트를 조종하고 있었으며 그 마법공격은 상상을 뛰어넘는 것이었다.

에메로드 앞에서 망설이던 세 사람은 결국 로보트를 합체시켜 공격함으로써 에메로드의 '진정한 소원'을 이루었다. 에메로드는 '자가트… 이제부터 둘만의 세상에서 살아요…'라는 말을 남기고 빛 속으로 사라졌다.

'나의 사랑 자가트를 너희들이 죽였다고?' 어른이 된 에메로드가 마신을 불러내며 외쳤다

눈물의 공격이 끝나고 세피로는 위기를 벗어났다. 그리고 세사람은 어느 새 빛과 함께 동경으로 돌아와 있었다.

기도로 세피로 세계의 평화를 유지하는 에메로드가 금지된 사랑을 시작함으로써 모든 불행이 시작된 것이었다

'꿈이 아니었지…?' 지구로 돌아와 서로 껴안고 우는 세명의 매직나이트

히카루일행은 눈물을 흘리며 합체 레이어스로 에메로드의 목숨을 거둔다

유유백서 제 17회 애니메이션 그랑프리

일본의 애니메이션 전문지인 「애니메쥬」는 1995년 5월호를 통해 애니메이션 그랑프리 결과를 발표했다.

그랑프리 작품 부문에서는 유유백서가 2년 연속 1위를 차지했으며, 남녀 주인공으로는 하루카와 쿠라마가 각각 뽑혔다. 자세한 결과는 다음과 같다.

그랑프리 작품 부문에서 2연패를 달성한 「유유백서」. 왼쪽의 붉은 머리가 남자주인공 1위인 쿠라마

여주인공 1위인 하루카. 그녀의 매력은 짧은 머리와 남자처럼 거친 말투다

＊ 그랑프리 작품 부문

1위 : 유유백서
2위 : 세일러문S
3위 : 아카즈킨 챠챠
4위 : 아앗 여신님
5위 : 마크로스7
6위 : 매직나이트 레이어스
7위 : 블루시드
8위 : 기동전사 V건담
9위 : 기동무투전 G건담
10위 : 세일러문R 극장판

＊ 여자주인공

1위 : 텐노우 하루카(세일러문S)
2위 : 베르단디(아앗 여신님)
3위 : 밀레느(마크로스7)
4위 : 챠챠(아카즈킨 챠챠)
5위 : 미즈노 아미(세일러문R)

＊ 남자주인공

1위 : 쿠라마(유유백서)
2위 : 바사라(마크로스7)
3위 : 히에이(유유백서)
4위 : 아듀(류나이트)
5위 : 도몬 캇슈(기동무투전 G건담)

「아카즈킨 챠챠」는 코믹 환타지물. 맨 왼쪽의 소녀가 마법을 배우고 있는 챠챠

8월 개봉 예정인 2편의 환타지물

심각한 분위기의 「크리스타니아」도 극장용 애니메이션으로 만들어진다

훌륭한 애니메이션 작품의 부재로 더욱 한산해지고 있는 일본의 극장가. 이러한 상황 속에서 개봉을 앞두고 있는 2편의 환타지물이 있다. 「슬레이어스」와 「최초의 모험자들 - 레전드 오브 크리스타니아」가 그것이다.

「슬레이어스」는 기본적으로 코믹한 분위기의 환타지물. 「악당에게 인권은 없다」는 신념을 가지고 있는 두 여주인공 「리나」와

코미디 환타지 「슬레이어스」의 선전 포스터

「나가」는 천재 마도사로서의 능력을 발휘하여 세계를 정복하려는 온천 마스터들을 물리친다는 이야기가 내용. 싸움의 배경이 하필이면 온천이라는 점부터가 코미디로서의 성격을 잘 대변하고 있다.

「최초의 모험자들…」은 크리스타니아라는 세계에서 벌어지는 사건을 내용으로 하고 있다. 「슬레이어스」와는 달리 심각하고 장중한 분위기를 연출하는 이 작품은 원작이 「로도스섬 전기」로 유명한 미즈노 료에 의해 창작됐으며 이제까지 소설과 게임, CD, 드라마 등으로 인기를 얻었던 작품이다.

싸움을 싫어하는 신들이 짐승으로 변신하여 외부 세계와의 접촉을 끊고 결계를 펼쳐놓은 세계 크리스타니아. 여기에 발을 들여놓은 기사 레돈과 그의 동료들은 크리스타니아의 지배를 꿈꾸는 바르바스와 다른 신들의 싸움에 말려드는데…

두 작품 모두 RPG와 환타지 소설을 좋아하는 독자들이라면 군침을 흘릴만한 작품들이다. 이들에 대한 자세한 정보는 입수되는대로 공개하도록 하겠다.

드디어 완결편! 신작 OVA 「독수리 오형제」

베르크 캇체를 구석에 몰아붙이는 과학닌자대 대장

이것이 베르크 캇체의 정체다

국내에는 「독수리 오형제」라는 이름으로 알려진 「과학닌자대 갓챠맨」. 그 갓챠맨을 비디오 시리즈물로서 새롭게 재구성한 OVA 시리즈의 완결편이 발표됐다.

개릭터 파멸작전을 전개하는 레드 인펄스와 과학닌자대. 그러나 콘돌의 죠가 개릭터의 함정에 빠진다. 적진에 사로잡힌 죠의 활약과 동시에 레드 인펄스대장과 베르크 캇체의 정체도 밝혀지는데…

3편에서는 야성적인 모습이 매력적인 콘돌의 죠가 핵심 인물로 등장한다

10여년 전의 TV 시리즈에서는 처절한 마지막 모습을 보여주었던 콘돌의 죠가 이번에는 어떤 모습으로 팬들을 매료시킬런지가 가장 관심거리라 하겠다.

새로이 OVA로 만들어지는 3X3 EYES

91년 92년 사이에 총 4부작으로 애니메이션화됐던 「3X3 EYES(서잔 아이스)」. 국내에도 원작만화가 잡지에 연재된 바 있어 그리 낯설지 않은 이 작품은 요괴들과의 싸움을 소재로 하고 있다.

여고생 파이와 주인공 야쿠모가 새로운 액션을 펼칠 OVA「3X3 EYES」

스토리는 전의 OVA로부터 4년 뒤. 여자 주인공 파이는 제 3의 눈이 봉인되어 보통 여고생으로서 살아가고 있다. 남자 주인공 야쿠모는 파이와 재회하지만 파이는 기억상실증으로 자신을 전혀 기억해내지 못하고 있다. 그래도 야쿠모는 파이를 지키기 위해 행동을 개시한다는 내용으로 새로운 OVA「3X3 EYES - 성마전설」은 시작된다.

이번 OVA는 총 3부작으로 만들어질 예정이라고 하는데 그 중에서 제 1편은 7월 25일 발표 예정이다.

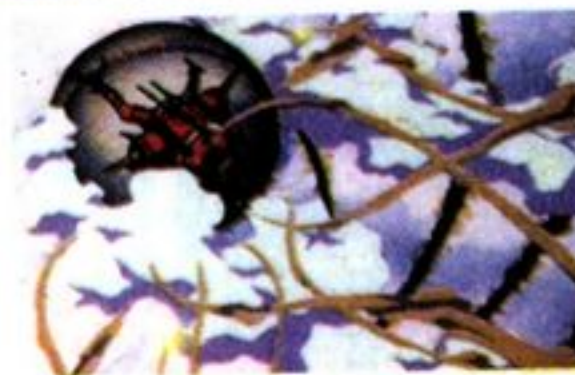
오거스 02 제 6편의 내용

빔과 미사일로 리보를 공격하는 베리퍼. 그러나…

매닝의 제지를 듣지 않고 공격을 계속하는 페리온

'시공진'이라는 우주적 규모의 이변에 의해 다른 문명의 산물인 인간형 전투기계 '아머'가 출현하여 새로운 동란이 벌어진다는 내용의 SF 애니메이션 「오거스02」. 제 5편 「파멸하는 자」에 이어 발표된 OVA오거스02 제 6편 「내일을 꿈꾸는 자」에서는 수많은 수수께끼가 드디어 풀리게 된다.

페리온을 막아야 한다고 결심하는 린과 나타르마

이 세계에서 대립하고 있는 2개의 강대국, 사프렌과 리브리아의 전쟁 속에서 주인공 린은 리브리아의 군인 매닝중위, 초능력을 가진 소녀 나타르마, 대위를 자처하는 노인 등과 만났다. 아머가 미래로부터 온 것임을 알게 됐지만, 이때는 리브리아의 실권을 쥔 페리온이 사프렌의 거대 아머 '베리퍼'의 출격을 막기 위해 최종병기인 '리보'를 발진시킨 후였다. 그런데 리보는 조종사의 공격본능을 자극한다는 결함이 있어 사프렌의 수도를 소멸시킨 후에도 리보에 타고 있는 페리온이 공격을 멈추지 않고 결국 자신의 나라까지 공격하게 되면서 대살육이 벌어진다. 이를 막기 위해 고성능 아머 오거스02가 발진하는데…

리보의 보호망은 베리퍼의 공격을 완전히 막아낸다

오거스02 시리즈의 마지막을 장식하는 제 6편에서는 린과 나타르마의 활약이 클라이막스에서 돋보인다. 2개의 거대 아머끼리의 대결을 중심으로 하는 메카닉 액션도 볼거리 중 하나.

NEWS 국내뉴스

어린이달 맞이 만화전시회 열려

동양그룹의 서남문화재단이 지원한 「우리만화 가까이 보기」 전시회

5월 어린이달을 맞이하여 두차례의 만화전시회가 개최됐다.

하나는 서울문화사와 문화일보 주최로 5월 3일부터 14일까지 개최됐던 「가자, 만화의 나라로!!」. 예술의 전당에서 열린 이 전시회는 전시기간 중에 만화작가가 사인회와 어린이 만화 그리기 대회 등 다채로운 행사가 펼쳐졌다.

또 하나는 동양그룹의 서남문화재단이 후원한 「우리만화 가까이 보기」전시회였다. 4월 말부터 5월 7일까지 열렸던 이 전시회는 여의도 서남미술전시관에서 개최됐는데 대기업이 후원한 최초의 행사라고 하여 각계의 주목을 받았다. 서남문화재단측은 전시회에 대한 반응이 기대를 넘는 수준이어서 지방 순회전을 가질 예정이라고 밝혔다.

조만간 불어닥칠 일본만화의 전면개방에 대비하여 국내 만화계를 지원하려는 움직임 속에서 개최된 이들 전시회는 일반대중의 관심을 집중시킴과 동시에 만화계에 더 많은 사회적 지원을 이끌어낼 수 있는 토양을 만든다는 점에서 평가를 받았다.

문화일보 등이 후원한 「가자, 만화의 나라로!!」 이날 전시회에는 유명 만화가들이 참석해 사인회를 갖는 등 다채로운 행사도 열렸다

국내 최초로 만화우표 등장!

한국의 만화캐릭터중 고전 캐릭터에 축에 드는 「코주부」가 우표에 등장했다.

60년대 신문만화 주인공이었던 코주부는 지금의 「고바우」만큼 유명세를 떨쳤던 캐릭터. 체신부는 앞으로 계속 만화 주인공을 등장시킨 우표를 1년에 2,3종류씩 발행할 예정이라고 밝혔다.

한편, 미국에서는 만화탄생 100주년을 기념하여 「뽀빠이(Popeye)」, 「딕 트레이시」 등의 인기만화 주인공을 모델로 한 우표가 발행된 바 있다. 이와 동시에 미국 의회도서관에서는 명작만화의 특별전시회도 함께 열렸는데, 이들 행사는 세계 최초의 본격적인 만화로 불리워지는 「옐로우 키드」가 처음 신문에 등장한 1895년 5월 5일에 맞춰 열렸다.

화이브스타 스토리만큼 게임 실력도 수준급

-화이브스타 스토리의 작가 나가노 마모루 전격 인터뷰-

인터뷰 : 박병호 (만화칼럼니스트)

나가노 마모루의 모습

독창적인 세계관과 개성적인 메카닉 디자인, 그리고 무게있는 서사시의 분위기를 풍기는 인기만화 「화이브 스타 스토리즈(Five Star Stories)」의 작가 永野 護(Nagano Mamoru)를 만났다. 봄날씨가 완연한 동경의 한 커피숍에서 만난 나가노 마모루는 한국에서 자신의 작품이 널리 읽히고 있다는 사실을 기쁘게 생각하는 한편, 종종 한국팬들로부터 날아오는 팬레터에 자신의 작품에 일본색이 너무 짙다는 지적이 있어 한국 독자들이 늘 조심스럽게 느껴진다고 한다.

버철 화이터 1.2에 푹 빠져있고 최근엔 세가의 새턴용 RPG에서 캐릭터 디자인을 맡아 팬들의 관심을 끌고 있는 그가 게임챔프 독자들을 위해 인터뷰에 응했다.

"대학교 시절 독학으로 미술을 공부하여 아르바이트 삼아 그림을 그리곤 했었는데 주위에서 지금은 건담으로 유명해진 애니메이션 회사 일본 선라이즈에 입사를 권유받고 그냥 우연히 일을 시작한 것이 계기입니다."

「화이브스타 스토리」로 유명한 만화가 나가노 마모루씨는 자신이 애니메이션계에 몸을 담게 된 이유를 이렇게 설명했다.

나가노 마모루는 1986년 음악과 인간의 자유를 그린 내용의 만화 「Fooi For The City」로 데뷰하여 「화이브스타 스토리」를 통해 팬들에게 친숙한 만화가가 되었다.

특히 게임에도 관심이 많은 나가노씨는 최근 「버철 화이터1.2」에 심취해 있다. 그 이유에 대해 그는 "세가 새턴용 롤플레잉 게임의 캐릭터 디자인을 맡게 되면서 평소 생각하고 있었던 게임에 대한 관심이 발동되었습니다. 그래서 요즘은 작품을 구상하거나 짜증이 날 때는 항상 게임을 합니다. F.F.S를 연재하고 있는 카도가와에서 불평을 한다고 해도 게임을 안하면 일이 안될 정도입니다. 공휴일에는 하루종일 게임을 한 적도 있습니다." 라며 게임이 생활의 일부분임을 강조했다.

기존의 애니메이션 제작기술에 대해 만족할 수 없다고 밝히고 있는 그는 현재의 컴퓨터 기술로는 비용도 많이 들고 좋은 작품이 나오기는 어렵기 때문에 몇년 이내에 지금의 애니메이션 제작기법에 드는 비용보다 적은 비용으로 만드는 애니메 이션을 선보일 예정이다. 그는 또 F.F.S 작업에 하드웨어는 Silicon Graphics(실리콘 그래픽스)의 Indigo(인디고)를 소프트웨어로는 Soft Image(소프트 이미지)를 컴퓨터 그래픽 장비로 사용했고 새턴 RPG게임의 캐릭터 디자인 작업은 IBM PC와 3D STUDIO를 렌더링 작업용으로 사용할 예정이다.

평소 민속의상에 관심이 많은 그는 특히 한국의 농악대의 의상이나 치마저고리 등을 애니메이션에 응용하기도 했으며 이번 새턴RPG 캐릭터 디자인에도 응용할 예정이다.

F.F.S의 탄생은 일본의 외설적인 만화가 주류를 이루고 있던 당시 명작 선집과 같이 몇번이고 읽을 수 있는 교훈적인 작품을 만들고 싶었던 의지에서 비롯된 것이며 역사물의 성격을 가미시킨 작품으로 완성시켰다. 이 작품은 일본 정서에 맞춘 역사물이 었기 때문에 수출된 곳은 없지만 동아시아권에서부터 유럽, 미국까지 불법적으로 복제되어 보급되어 있다. 그런 이유에서인지 한국의 고교생을 비롯해 싱가포르, 이탈리아, 미국 등에서도 팬레터를 받고 있지만 답장은 거의 하지 못하고 있다고 한다.

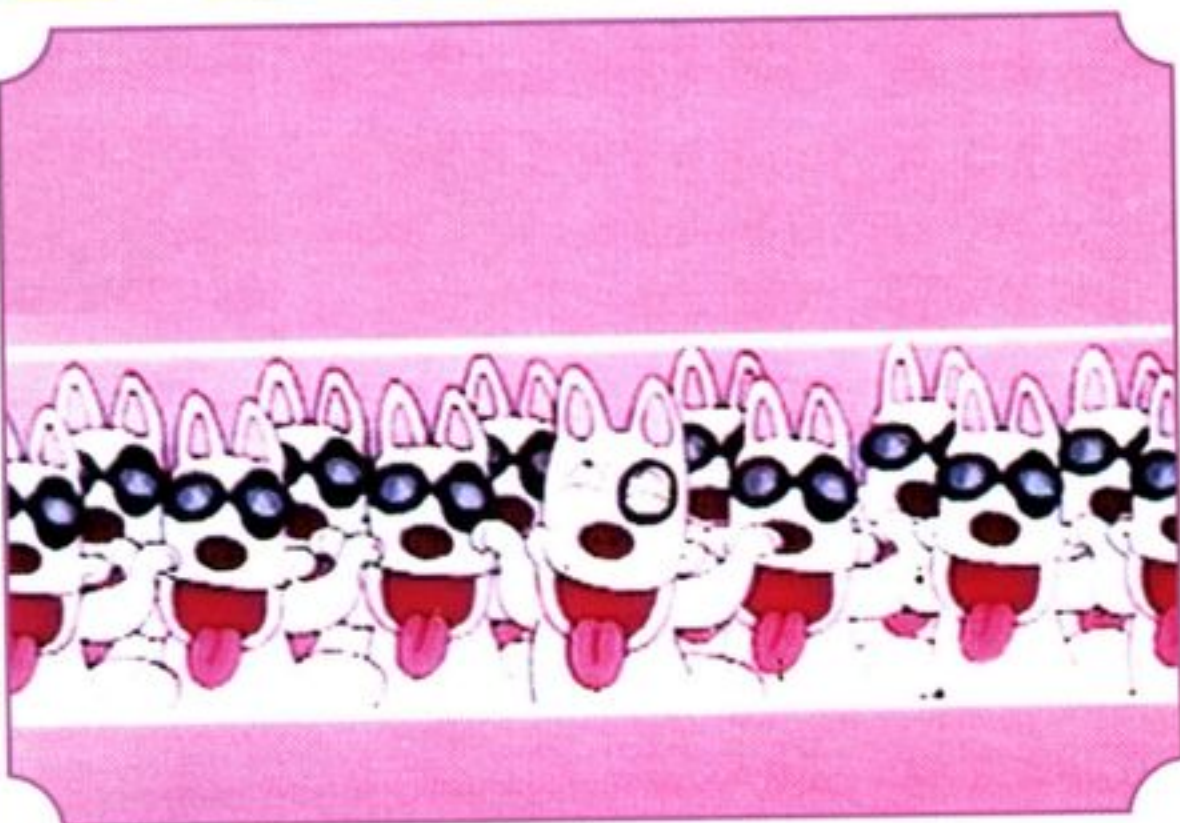
그는 이제 버철화이터의 파이(Pai)가 되어 제프리와 싸워야 할 시간이라며 인터뷰장에서 총총 떠났다.

데뷰작 「Fool For The City」의 주인공들

핫 뉴스

비디오 출시되는 사고뭉치 점박이

바우와우

"내가 가는곳에 사고는 있다!"

인간과 가장 친근한 동물이면서 인간을 지켜주는 충성스런 동물이라면 금방 개를 떠올릴 것이다. 항상 사람 곁에서 친구처럼 함께 살아온 동물을 만화의 주인공으로 한 신작 비디오 시리즈가 여름 방학을 겨냥해 출시된다. 현재 영챔프에 인기리에 연재중인 「바우 와우」가 영성 프로덕션을 통해 비디오로 등장하는 것이다.

「바우 와우」의 주인공인 개 '바우'는 왼쪽 눈에 밤탱이 자국을 트레이드 마크로 순진하면서도 어딘지 모르게 멍청한 분위기를 풍기는 변견(?)이다. 그러나 그의 겉모습과는 완전히 다른 완벽한 내숭 연기의 대가로 영리하고 약삭빠른 눈치로 닥쳐오는 위험을 무사히 넘긴다. 만화책으로만 볼 수 있었던 바우의 멍청하고도 약삭빠른 행동으로 인해 벌어지는 기상천외한 일들을 이제 애니메이션으로 즐겨보자.

바우 와우와 그의 친구들

바우

이 만화의 주인공인 개. 어디서 왔는지는 알려지지 않았지만 아무런 걱정없는 천하태평한 성격의 개다. 멍청한 모습을 한 볼품없는 개지만 야쿠자 두목이 위기에 빠져 있을 때 용감하고 재빠르게 상황을 처리하는 등 위기 상황에서는 의외로 멋진 모습을 보여준다. 개 주제에 잠버릇이 사람 뺨치게 고약하며 장난꾸러기 세쌍둥이가 두 손 다들 정도로 장난엔 천재적인 재능이 있다.

멍청한 모습이지만 속은 여우다

만화가 지망생

마음씨 착하고 인정많은 만화가. 언제부턴가 하숙을 하고 있는 자신의 방에 몰래 들어와 있는 바우를 보고 내쫓지 못하고 같이 살게 된다. 바우가 좋은 친구가 되주지만 일을 방해하는 경우가 더 많다. 항상 마감 시간에 쫓기는 일이 잦아서 바우의 자는 모습에 고통받기도 한다. 그러나 어떻게 하든 바우의 방해 공작을 무시하려고 애쓰면서 불타는 집념으로 원고를 완성한다.

밤먹듯이 밤샘을 하는 불쌍한 만화가

뽀미

국민학교 3학년인 아주 귀엽고 인정많은 여자아이이다. 야쿠자 두목이 애지중지하는 딸이기도 하다. 우연히 바우를 만나게 되는데 바우 또한 이 아이가 마음에 들어서 학교까지 찾아가 한바탕 소동을 벌인다. 동물을 사랑하는 마음이 갸륵한 학생이다.

동물을 사랑하는 귀여운 아이. 뽀미

야쿠자 두목

언제나 반대파에 암살당할 위험한 상황에 처해 있어서 불안에 떨지만 원래는 유쾌한 성격의 소유자. 투견왕을 데리고 산책하다가 보잘 것 없는 바우를 보고 비웃지만 암살 위기에 처했을 때 바우의 활약에 의해 구사일생으로 살아난다. 이를 계기로 바우를 바라보는 관점이 180도로 바뀌게 된다. 부하에게는 아주

앗! 총알이 뺨을 스치고 지나가서 살아났다!

엄격하지만 귀여운 외동딸인 뽀미에게는 약한 아버지의 양면성을 보이기도 한다.

학교 담임선생님

뽀미네반 담임 선생님으로 우연히 학교로 들어온 바우에게 당하고 만다. 바우로 인해 선생으로서의 체면이 완전히 구겨지지만 동물을 사랑하는 아이들 마음 때문에 바우를 어쩌지도 못한다. 그저 마음이 약해서 언제나 바우에게 당하는 불쌍한 선생님이다.

분필 가루를 뒤집어 쓴 우스운 모습

세쌍동이

장난을 무척이나 좋아하는 아이들로 바우를 괴롭히려고 물총싸움을 걸어오지만 오히려 바우의 교묘한 꾀에 당할 뿐이다.

물총으로 바우를 공격한다

산보를 나온 투견왕과 야쿠자 두목

갑자기 튀어나온 암살자에게 달려들어 팔을 무는 바우. 멋지다!

투견왕의 엄청난 위엄에 놀란 강아지의 행인

뺨에 총알이 스쳐 지나가서 살았다

바우 와우의 모험이 시작된다

어느 틈엔가 들어와 있는 바우

개도 잠꼬대하나?

유명 만화가를 꿈꾸는 한 청년이 평소처럼 집으로 들어가고 있었는데 어디서 나타났는지 모르지만 창문을 통해 들어와 있던 바우를 만나고 당황해 한다.

가여운 마음에 내쫓지도 못하고 같이 생활하게 되지만 무사안일주의인 바우의 어처구니 없는 행동으로 인해 도움을 받기보다는 괴로움을 더 많이 당하고 산다. 고약한 잠버릇 때문에 고통받기도 하고 마감에 쫓기는 긴박한 상황에서 간신히 완성해 놓은 원고를 바우에 의해 망쳐버리는 일도 비일비재하다. 그래도 가끔은 마음을 위로해주는 친구가 되주는 바우가 고맙기도 한데…

어느날 투견왕을 거느리고 산책을 하던 야쿠자 두목을 우연히 만났는데 반대파에 의해 암살 위기에 몰린 두목을 재빠른 행동으로 구출해준 후부터 명견으로 인정받는다.

학교로 몰래 잠입한 바우는 체육 수업 중이던 뽀미를 만난다. 바우 때문에 엉망이 되버린 체육시간. 화가 몹시난 뽀미네반 담임 선생님은 바우를 내쫓지만 다시 끈질기게 학교로 들어가서 수업 시간을 완전히 망쳐놓는다. 결국 선생님의 추격에 의해 잡혀버린 바우지만 이미 선생님은 톡톡히 망신을 당한 후였다.

소동이 지난 후에 반의 귀염둥이가 되버린 바우가 수업시간에 적극적으로 참여한다. 미술 시간에 모델이 되어 힘든 포즈를 취하다가 녹초가 되버리기도 하는 바우.

인간 피라미트 위에서 묘기를 부리는 바우

움찔움찔 고통스러운 바우. 까불다가 결국…

울상인 선생님

바우에 의해 기운을 차리는 만화가

마감에 쫓기는 어려움에 바우의 극성스런 투정까지…

멋진 포즈를 힘겹게 취하고 있는 모습

결국엔 쓰러져 버렸다…

수퍼차일드

순수 국내 기술력의 개가

- 총 제작비 15억의 순수 국산영화 탄생 -

95년 여름방학의 뜨거운 열기를 식혀줄 국산 만화 영화 「수퍼 차일드」가 유명 극장에서 개봉된다. 「수퍼 차일드」는 총제작비 15억이라는 엄청난 제작비, 제작기간 3년, 한국 최초로 상영시간 100분 돌파 등 엄청난 준비 작업을 거쳐 엄프로덕션이 완성시켰다. 수많은 외국 애니메이션의 홍수 속에서 이처럼 순수 국내 기술과 자본으로 제작됐다는 것은 국내 애니메이션계에 매우 의미있는 일이라 할 수 있다. 즐거운 여름방학을 맞이하여 챔프에서 「수퍼 차일드」를 먼저 만나보았다!

수퍼차일드의 등장인물

우주 최고의 악당으로 악명 높은 주도귀를 소탕하기 위해 우리의 수퍼 키즈들이 머나먼 해골성을 향해 출발하면서부터 「수퍼 차일드」의 이야기가 시작된다. 한국 고유의 색채를 띤 캐릭터들이 화면을 누비는 모습을 기대해보자.

꼭다리 : 빨강머리의 우주 소년으로 나이는 199세이다. 그의 무기는 신비한 황금 지팡이다. 불의를 보면 참지 못하는 정의의 소년으로 타고난 전투력으로 적을 물리친다. 수퍼 키즈의 리더로 「꼭다리 범죄소탕 사무소」의 사장이기도 하다.

장덩덩 : 봉기술이 천하제일인 지구 소년. 길다란 봉으로 적을 무찌르는 파워풀한 캐릭터이다. 평소에는 온순하지만 화만 나면 갑자기 무섭게 변하는 상반된 성격을 지니고 있다. 나이는 13세이고 몸무게는 무려 160Kg이나 되는 뚱보이다. 봉술 이외에 박치기와 엉덩이로 깔아뭉개기 등 큰 몸집을 이용한 엄청난 기술을 보여준다.

무어 : 돌로 만들어진 소년. 온몸이 단단한 돌을 마음대로 조종하여 공격을 펼친다. 꼭다리를 도와 악당들을 소탕하는 정의의 사자이다.

털털대사 : 중국 소림사 출신으로 나이는 97세이다. 고령임에도 불구하고 500Kg이나 되는 무쇠 지팡이를 휘둘러 적을 소탕한다. 전에 있던 소림사에서는 술을 너무 마신다는 이유로 쫓겨 났다는데… 현재 「꼭다리 범죄 소탕사무소」의 경리부장으로 있다.

사마치 : XX성운의 베다성 우주인으로 여러가지 초능력을 지니고 있다. 또한 우주의 지리에 매우 밝다. 어떠한 공격에도 견딜 수 있는 강한 표피로 둘러싸여 있으며 필살기인 '4인 분파술'로 적을 타도한다.

주도귀 : 우주 최고의 악당으로 무식하게 큰 코끼리의 모습을 하고 있다. 초능력을 사용할 수 있고 보름달이 뜨는 날이면 원주민을 잡아먹는 파충류이다. 몸 안에 원기 구슬을 지니고 있으며 우주에서 온갖 나쁜 짓을 자행하는 악당 중의 악당이다.

주은주
KBM 방송국의 여기자. 특종이 발생했다 하면 지구끝 아니, 지옥이라도 쫓아가는 맹렬 여기자이다.

일어나요 일어나! 마감 시간이야!

주도귀의 변신. 더 나쁜 놈이 됐다!

털털대사의 고민하는 모습은 정말 귀여워

주도귀! 거기서랏!

웬 돌들이 밧줄이 됐어!

나의 히프 공격을 받아랏!

주기자 구출 작전. 여자가 왜 이렇게 무거워?

신세대 게임챔프

1995.7

통권 32호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석, 유병연
우종민, 이원화, 박명일, 김동욱, 손영국, 고윤오
이은실, 김은희, 전부이
객원기자/김종철, 채범천, 전영조
통신원/정광진(일본), 최형철(미국),
이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 민경돈,
이준혁, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 김대연, 양연이
일러스트/임준석
영업팀
팀장/최종연
손용락
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성환
우진성, 임재중, 이성일
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
값5,000원
1년 정기구독료/55,000원
본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

서울역
용산경찰서
섬유센터
남영역
게임챔프
(지산빌딩 3층)
용산역

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 5,000원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행물)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W55,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사 정기구독 담당자에게 전화를 주십시요.(담당: 이미자) 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 집근처에 위은행이 없는 경우 근처 가까운 아무 은행이나 가셔서 19번 지로창구의 지로용지를 이용, 번호 3039256으로 입금해 주십시요.

■ 천리안내에 「게임챔프 통신잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-7400, 700-9690(IBM 게임) 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	김해북부사	051-895-4841	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초금비	522-4765	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대룡서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				